

39 | NOVEMBAR 2009.

PLAY!

ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

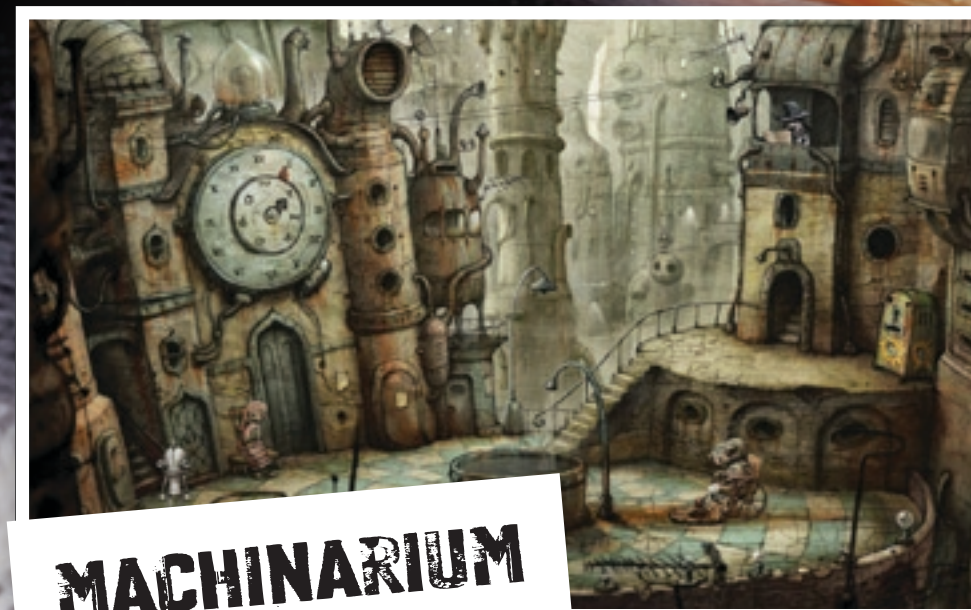
COVER STORY: TEKKEN 6



BRÜTAL LEGEND



RISEN



MACHINARIUM



www.play-zine.com

ŠTA ME NE UBIJE
PRIPREMIĆE ME ZA ONO ŠTO DOLAZI



DRAGON AGE
ORIGINS

dragonage.bioware.com

IZABERI SVOJE POREKLO 16.11.09

U vremenu u kome je tama nadjačala svetlost, čovečanstvo će dobiti heroja sa teškom prošlošću. Kao član reda Grey Warden možeš izabrati svoje poreklo, svoje saveznike, a neprijateljima pružiti samo smrt.



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BiOWARE™

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

BROJ 39 – NOVEMBAR 2009.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREDNIK:

Luka Zlatić

REDAKCIJA:

Aleksandar Vuletić, Ivan Todorović,
Uroš Miletić, Nikola Dolapčev,
Viktor Popović

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Marko Nešović,
Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektron-
ski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

PRATITE PLAY:



DEAD SPACE: EXTRACTION

Prošle godine smo drhtali od straha u mračnim hodnicima svemirskog broda. Opet radimo to isto, samo na Wii-u, u prequelu briljantne horor igre.



BATTLEFIELD HEROES

Simpatična grafika, različite taktike i pucanje po drugarima ili internet poznanicima. Esencija BF serijala, i to u besplatnoj browser igri.



KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Posle gomile RGP igara, Square Enix pravi i jednu borilačku. Za NDS. U Kingdom Hearts svetu. Nama se dopada.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY!

ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.



PLAY #39

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	16
RETRO.....	23
EVENT	27
PREVIEWS	30
REVIEWS	36
HARDWARE.....	91
SOFTWARE.....	103

REVIEWS #39

TEKKEN 6	37
PRO EVOLUTION SOCCER 2010.....	43
FIFA 10	47
OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING	50
RISEN	53
HALO 3 ODST	56
KING OF FIGHTERS XII	58
NBA 2K10	60
NBA LIVE 10	63
BRUTAL LEGEND	65
HEROES OVER EUROPE	68
DEAD SPACE EXTRACTION	74
TROPICO 3	77
MAJESTY 2	80
MACHINARIUM.....	83
GRAN TURISMO	85
KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS	88

HARDWARE #39

ASUS P7P55D DELUXE	92
ASUS MAXIMUS III FORMULA	94
GEFORCE GTS 250.....	96
PAUK U A4 TECH RUHU!	98
PREPORUKE ZA KUPOVINU	101

SOFTWARE #39

SOFTWARE EDITORIAL.....	103
AUTORUN PRO	106
CD/DVD LABEL MAKER.....	108
EARTH ALERTS	110
REGCURE	111

U OVOM
BROJU...

U RANGU SA JK, SEKOM, SLAVIGOM I OSTALIMA!



Ne znam da li se sećate, pre recimo 3-4 godine, bilo je izuzetno popularno imati svoj website, ako ste muzičar, glumac ili na drugi način poznata TV faca. Krivo mi je što tada nekako nismo imali pristup tim likovima, da im ponudimo naše usluge po pitanju dizajna sajtova, i da samim tim zgrnemo poneki fini dinar za te prezentacije, koje najčešće poseduju biografiju, fotografije, download wallpapera i slične popularne kategorije. E pa, baš kao što je tada bilo popularno imati svoj website, sada je popularno imati svoj Fejsbuk nalog! Tako da smo i mi, kao jedan urbani i kul magazin, odlučili da ipak popustimo naše stroge aršine i uverenja kako je Face s*anje i zarad dodatne promocije magazina i njegove popularizacije, otvorimo svoj Facebook profil. I nismo se tu zaustavili - odlučili smo da odemo i korak napred, pa pre nego što naše popularne pevačice otkriju Twitter (10:08 - sređujem šminku, 11:29 - i dalje sređujem šminku, 12:38 - promenila sam haljinu, sad mi ova šminka ne odgovara, 12:45 - stavljam novu šminku) mi otvorimo naš profil, gde možete da pratite šta mi to igramo, čime se bavljamo, a bogami, putem tog linka ćemo vas i nagrađivati s vremena na vreme. Pored svega toga, tu je i last.fm, da vidite kakvu ziku slušamo.



Evo pratećih linkova:

Facebook <http://www.facebook.com/group.php?gid=135086499425>

Twitter http://twitter.com/Play_Zine

Last.fm - <http://www.last.fm/group/PLAY!+magazine>



Uz nadu da će adrese biti lepo linkovane u finalnoj verziji PLAY!-a kojeg upravo čitate, upućujem vam poziv da nam se pridružite i saznate prvi sve ono što se dešava oko PLAY!-a, ali i više od toga! Prvi projekat na ovim socijalnim mrežama će biti kladionica - pogodite kada će se naredni broj magazina pojaviti. S ozbirom da ni mi sami nemamo pojma, i mi ćemo uzeti učešće!



TOP 3

GOLD AWARD FIFA 10

Došo je i taj daaan... FIFA (bar next-gen verzija, PC i dalje ne valja) je konačno bolja od PES-a, proverite zašto.



SILVER AWARD TEKKEN 6



Kako izdavač kaže, povratak najbolje borilačke igre! Mi se u popriličnoj meri slažemo sa tom hrabrom izjavom.

BRONZE AWARD RISEN

Svi fanovi Gothica 2 su se razočarali kada je izašla trojka, ali Risen je upravo ono što su želeli da dobiju.



► ZOTAC OTKRIVA PLOČU ION ITX SYNERGY

Zotac ubacuje još dve mini-ITX ploče u svoju već bogatu ponudu - ovoga puta radi se o modelima baziranim na NVidia ION, odnosno MCP79, odnosno GeForce 9400M čipu, i Intelovom Atom 230 jednojezgarnom ili 330 dvojezgarnom procesoru. Tu su dva slotova za DDR2-800 memoriju, jedan PCI Express x1, integrisana DirectX 10 grafika, četiri SATA II porta, 5.1 zvuk i gigabitni LAN. Obe varijante ploče poseduju DVI i HDMI video izlaze i trebalo bi da koštaju ispod 90 evra.



► GEFORCE GT 210 I 220 KRENULI U PRODAJU

Nakon više meseci obitavanja isključivo u OEM vodama, NVidijini kartice sa prvim 40-nanometarskim grafičkim procesorima koje podržavaju DirectX 10.1 kreću u slobodnu prodaju. Tehnološki, radi se o varijacijama prethodnih GeForce 9 modela. GeForce 210 opremljen je čipom GT218, ima 16 šejderskih procesora, 64-bitnu memorijsku magistralu i 512 MB GDDR2 memorije. Frekvencije su 589, 1404 i 800 MHz za GPU, šejdere i memoriju, a cena će iznositi ispod 50 evra.

GeForce GT 220 ima čip GT216, 48 šejdera, 128-bitnu magistralu i frekvencije od 625 MHz za GPU, 1335 MHz za šejdere i 800 MHz za varijante sa 512 ili 1024 MB GDDR2 memorije, ili 1580 MHz za izdanje sa gigabajt GDDR3. Cena će iznositi ispod 80 evra.

Proizvođači poput Inno3D, ECS-a, MSI-ja, Leadteka, Zotaca, Point of View-a i Club3D-a već su predstavili svoje modele.



► GOOGLE SLEDEĆE GODINE OTVARA ONLAJN PRODAVNICU KNJIGA

Internet gigant Google najavljuje otvaranje sopstvene onlajn prodavnice knjiga sledeće godine, i to u formatu pogodnom za čitanje na praktično svim uređajima koji podržavaju internet, uključujući i nove e-čitače koji su trenutno dostupni samo u Americi. Servis Google Editions će na otvaranju imati između 400 i 600 hiljada naslova u ponudi, što je više nego što trenutno imaju Sony i Amazon. Google kaže da će veći deo zarade dobijati izdavači, a početak rada očekuje se u prvoj polovini 2010.



► INTEL CORE I7 960 DEBITOVAO GOTOVO NEPRIMETNO

Intel je bez specijalne najave izbacio novi procesor Bloomfield familije, Core i7 960. Ovaj model za ploče sa LGA 1366 podnožjem napravljen je u 45-nanometarskom tehnološkom procesu, ima četiri jezgra sposobna za izvršavanje osam threadova istovremeno, zatim 8 MB trećestepene keš memorije, QPI vezu od 4.8 GT/s i frekvenciju od 3.2 GHz, istu kao na sada povučenom Core i7 965 Extreme Edition. Novi model košta 562 dolara, što je cena modela Core i7 950 koji radi na 3.06 GHz, pa je sva prilika da će stariji model ubrzo biti prestat sa isporukom.

► NVIDIA SUSPENDUJE RAZVOJ NOVIH ČIPSETOVA ZA INTEL PROCESORE

Zbog sudskog procesa koji je u toku, NVidia je odlučila, odnosno primorana je da obustavi rad na novim čipsetovima za Intel procesore. U januaru ove godine Intel je tužio NVidiju na osnovu njihovog ranijeg ugovora koji ne dozvoljava ovoj kompaniji razvoj čipsetova za procesore koji u sebi imaju integrisan memorijski kontroler, kao što su novi Core i7 i i5 procesori (i svi njihovi budući derivati). NVidia se brani na sudu, ali dok definitivna presuda ne bude doneta, kompanija neće moći da izbacij nijedan čipset za nove Intele. Ipak, NVidia ne odustaje od čipsetova za ostatak Intelovih procesora i trenutno sprema ION 2 platformu za Atom i Core 2 modele.

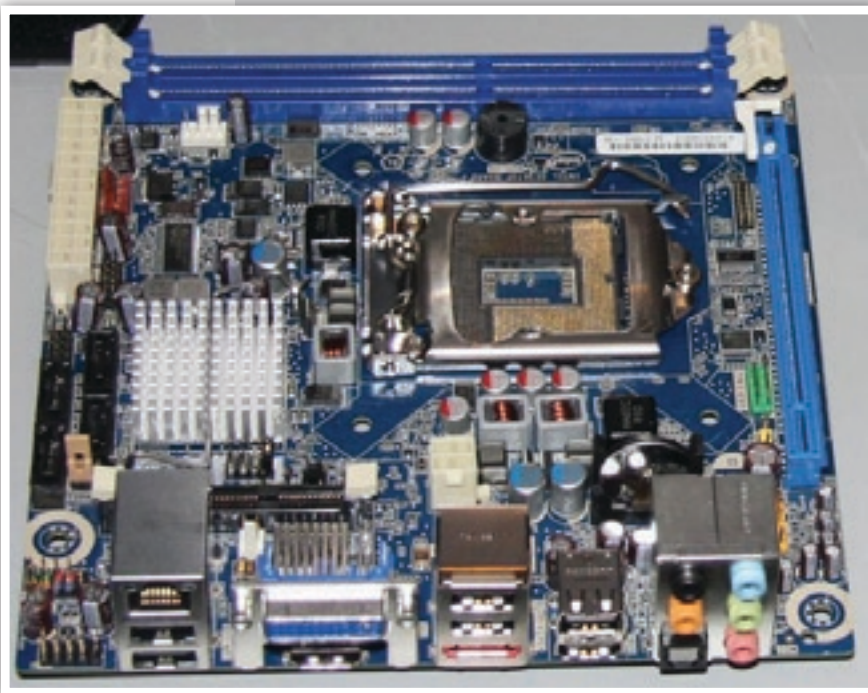
► SONY NAJAVIO LAPTOP VAIO X

Sony je najavio novi laptop VAIO X, za koga tvrdi da će biti najtanji na svetu. Mase svega 700 grama, stizaće u crno-zlatnoj kombinaciji u karbon-fiberskom kućištu, i imaće 11.1-inčni ekran rezolucije 1366x768. Hardverske specifikacije više odgovaraju nekom netbuku - Intel Atom Z550 na 2.0 GHz, 2 GB RAM-a, Intel GMA integrisana grafika i solid-state drajv kapaciteta do 128 GB. Opciono se dobija Bluetooth i 3G povezivost, a baterija može da izvuče do 14 sati rada u štedljivom režimu. Preinstaliran je Windows 7 Home Premium, a najniža cena sledećeg meseca iznosiće 1300 dolara.



► INTEL PRIKAZAO MINI ITX PLOČU SA LGA 1156 PODNOŽJEM NA IDF-U

Intel pravi konkurenciju VIA-i na polju mini ITX ploča, predstavljajući sopstveni model sa LGA 1156 podnožjem. Ploča je bazirana na H57 čipsetu, prima nove Core i5 i i7 modele za LGA 1156, ima dva DDR3 slot, PCI Express x16, četiri SATA konektora i slot za Flash module. Tu su još i gigabitni LAN, eSATA, DVI i HDMI, pa ploča deluje kao sjajno rešenje za veoma kompaktne a snažne računare.



► SPECIFIKACIJE NVIDIA GT300 ČIPA

Na NVidia konferenciji gde je predstavljena nova "Fermi" CUDA tehnologija, pojavio se i izveštaj sa specifikacijama novog GT300 čipa - proizvodi ga TSMC u 40-nanometarskom tehnološkom procesu, sadrži neverovatne tri milijarde tranzistora (GT200 je imao 1.4 milijardi), čak 512 šejderskih CUDA procesora, 384-bitnu memorijsku magistralu, 768 kB deljene drugostepene keš memorije i podršku za DirectX 11, OpenGL 3.2 i OpenCL. Kartice sa GT300 čipom sadržeće od 1.5 do čak 6 GB GDDR5 memorije. Izlazak se očekuje početkom decembra, u najboljem slučaju.

► AMD PRIKAZAO RADEON HD 5870 X2

Novi Radeoni serije HD 5800 jedva da su stigli u prodavnice, a AMD već prikazuje prvi "dvoglavi" model ove generacije. Radeon HD 5870 X2 stiže u prodaju u novembru, ima dva 40-nanometarska Cypress GPU-a, 2x256-bitni memorijski interfejs i po jedan šestopinski i osmopinski PCIe konektor za dodatno napajanje. Kartica se može povezivati u quad CrossFireX vezu, ukupno će posedovati 3200 stream procesora, ali frekvencije nisu poznate (verovatno će biti nešto niže od onih na HD 5870, zbog povećane ukupne potrošnje i zagrevanja kartice). Očekivana cena iznosi oko 500 dolara.



MISLITE O ZAŠTITI VAŠEG RAČUNARA NA VREME



**PowerMust
650 Office**



**PowerMust
600 LCD**



**PowerMate
1260 - AVR**



www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

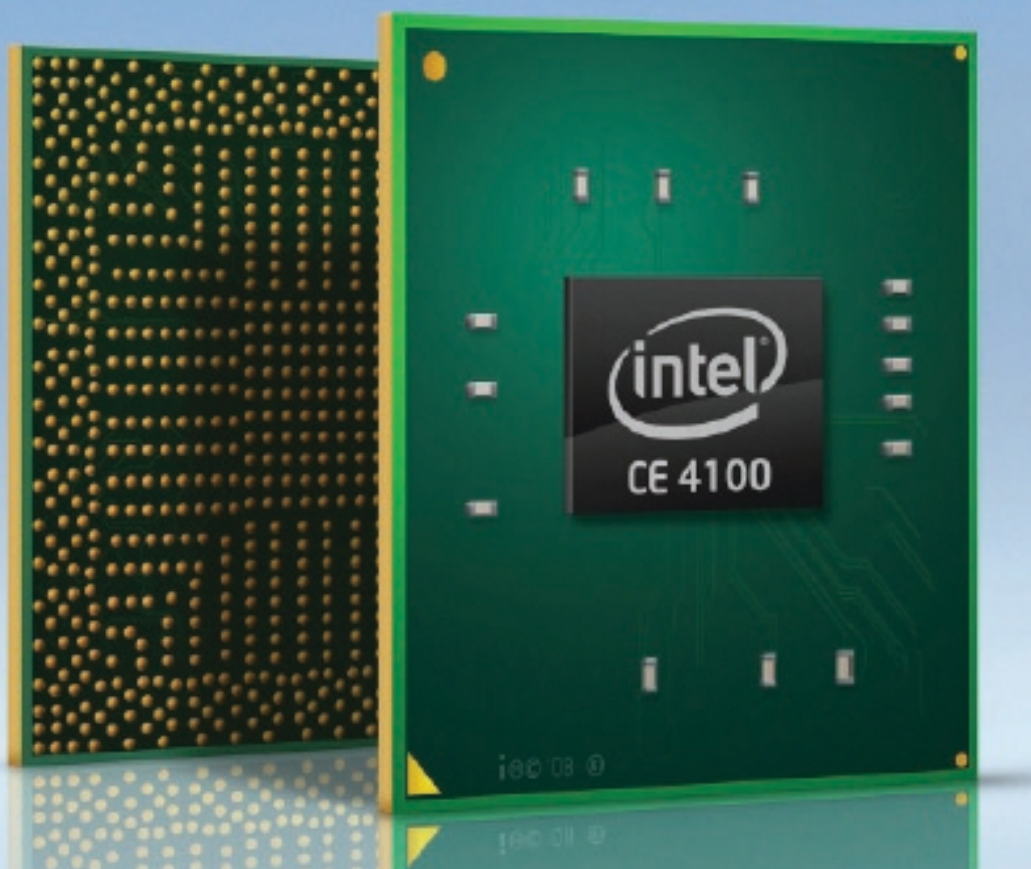
www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



► INTEL PREDSTAVIO ATOM CE4100 MEDIA PROCESOR

Na poslednjem danu Intel Developer Forum, Intel je predstavio najnoviji system-on-chip Atom CE4100 "media processor", namenjen ugradnji u digitalne televizore, DVD plejere i slične uređaje. Novi Atom kodnog imena Sodaville proizveden je u 45-nanometarskoj tehnologiji, radi na najviše 1.2 GHz (zvanično) i može da dekoduje dva 1080p video streama istovremeno. U čipu se nalaze nekoliko video, I/O i sigurnosnih kontrolera, ali se ne zna kada će krenuti sa isporukom.



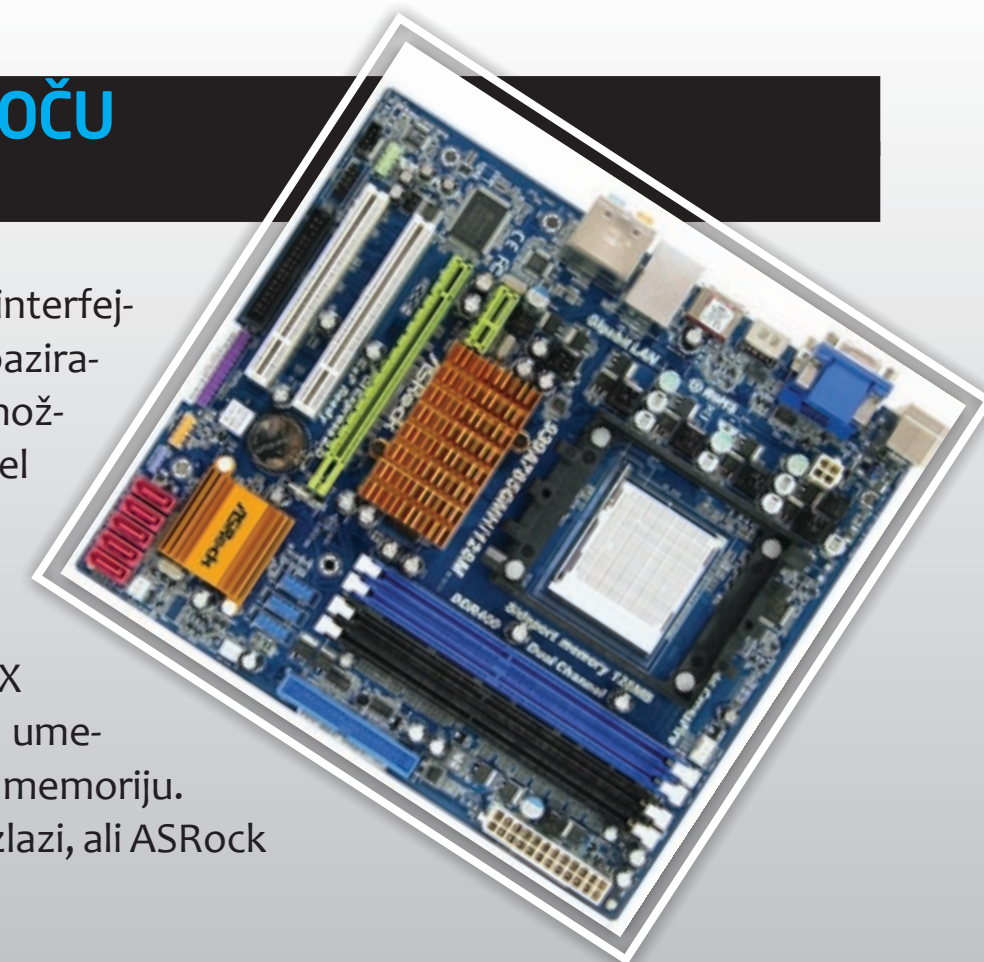
► PRONAĐEN NAČIN DA SLI RADI NA SVIM PLOČAMA

Na kineskom sajtu xDev kažu da su pronašli način za funkcionisanje SLI multi-GPU režima NVidia grafičkih kartica na bilo kojoj ploči sa dva ili više PCI Express x16 slotova, nevezano za čipset na njoj. Do sada je NVidia naplaćivala proizvođačima pet dolara po prodatoj ploči za sertifikat i otključavanje SLI režima, a procedura hakovanja svodi se na instalaciju modovanih drajvera. Metoda je isprobana na čak 16 različitih matičnih ploča, od starih P965 i P35 pa do AMD 790X čipseta, uz mnoštvo različitih grafičkih kartica i brojne verzije Windowsa.



► ASROCK IZBACUJE 785G PLOČU ZA SOCKET 939

ASRock ne odustaje od starijih tehnologija i interfejsa pa priprema izlazak njihove nove ploče bazirane na AMD 785G čipsetu, ali sa starijim podnožjem 939 umesto aktuelnih AM2/AM3. Model 939A785GMH128M je micro ATX formata, ima integrisanu grafiku Radeon HD 4200 sa 128 MB SidePort memorije i jedan PCI Express x16 slot (uz mogućnost ostvarivanja hibridne CrossFireX veze), a da utisak bude još više retro(gradniji), umesto DDR2 podrške, tu su četiri slotova za DDR-400 memoriju. Sa druge strane, prisutni su D-Sub, DVI i HDMI izlazi, ali ASRock ne navodi kada ploča stiže u prodaju.



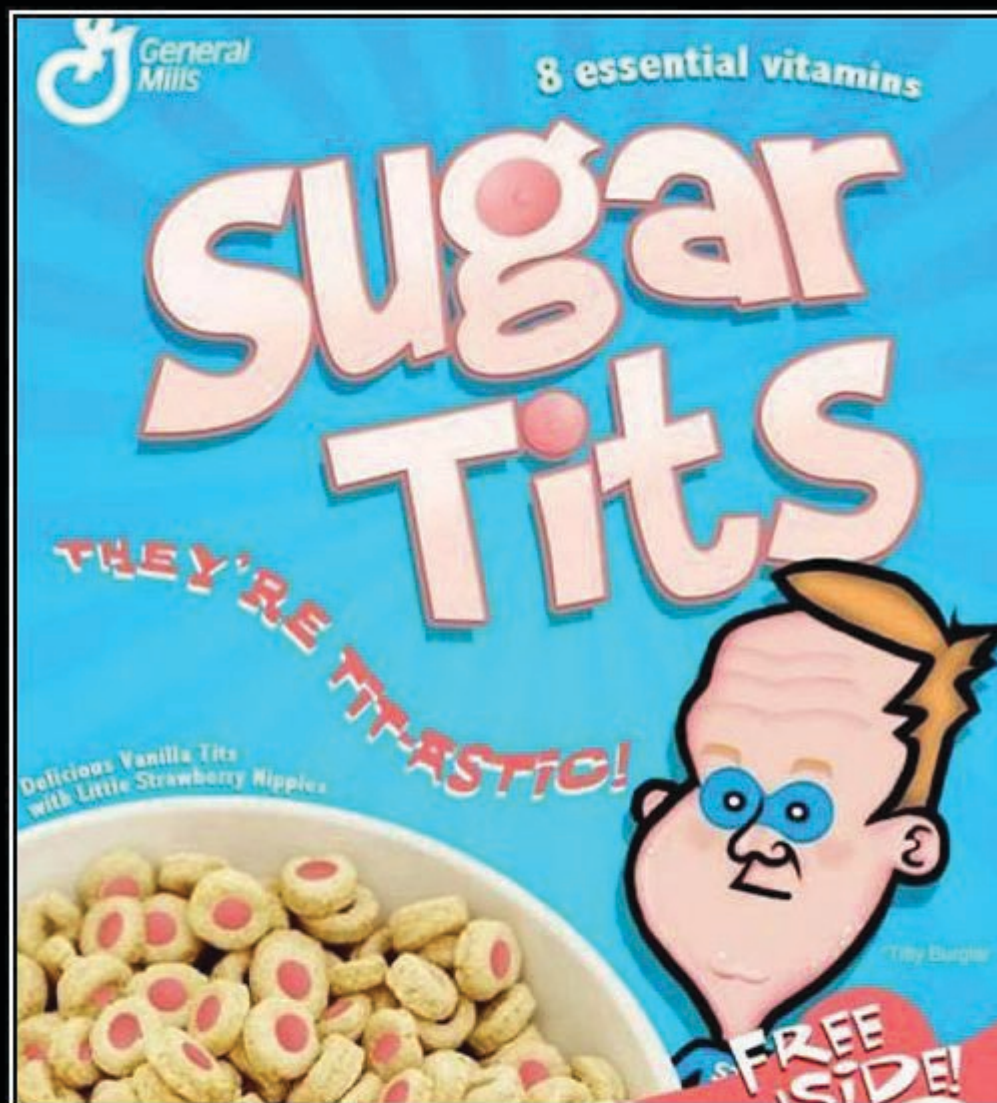


Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



MARKETING SUCCESS

I want Sugar Tits!
Don't you want Sugar Tits too?



MARKETING

It's best left to the professionals

PR, MARKETING, OVO ONO...

Prvo, i ja se pomalo grozim sve češćeg korišćenja stranih izraza u domaćem jeziku. Recimo – „ukoliko je resurs avejlbl, uradićemo kost brejkdaun da vidimo koga ćemo pušovati na stejdž da odradi piar za nas“. Ako mislite da ova rečenica ne znači ništa, varate se, samo nije postavljena u kontekst odnosno nemate njen početak i kraj.

No, to nije ono zbog čega se „jav-ljam“. Zanimljivo je to kako je PR,

kao jedan deo marketinga, postao više nego rasprostranjen i u našim krajevima. I kud i kamo, reklama više nije ono što se traži i gleda, već PR. I to ljudi sa strane, koji nisu iz tog marketing sveta, možda ne bi ni primetili, ali mi koji ipak znamo nešto više, svakako smo „snimili“.

Predivno je to kako se svako malo u novinama pojavljuju članci „Čovek dobio 5000 eur na Bet-and-

Win-u“, „Slučajno kupio srećku i dobio 50,000 eur“ i tome slično, od čega nije istinit, rekao bih, niti jedan. Nije to sve, lako se ide i korak dalje – ne znam da li ste pročitali sad skoro kako je vođa navijača Partizana spasio staricu kada joj je neki mangup oteo torbu? Hahaha, nisam mogao a da se ne nasmejem. Nema veze dal' je Partizan ili Zvezda, divno je da se taj vođa našao starici baš u trenucima kada je pre samo nekoliko nedelja

došlo do nekoliko većih navijačkih incidenata.

Što je najcrnje od svega, ni ja sa svojim istančanim njuhom za PR-ove i razvijenom svešču oko „teorija zavere“ ne mogu uvek da provalim dobar PR kada se plasira kroz štampane novine, domaće portale ili televiziju, pa jedino što mogu sve vas da zamolim jeste da budete obazriviji kad sledeći put čitate neku vest. Može vas, ako ništa drugo, sačuvati izdatka za kupovinu Loto listića ili greb-greb „Srećice“.

E da, drvlje i kamenje za to što prošlog meseca nismo bili u pravu kad smo rekli da ćemo izaći prvog šaljite na adresu prelamača aka art direktora, a ne nas malih i nezaštićenih novinara, koji uvek sve svoje tekstove šalju na vreme!

13th page

► MICROSOFT IZBACIO WINDOWS MOBILE 6.5

Pošto je Windows Mobile 7 pomeren za sledeću godinu, Microsoft je sada izbacio verziju 6.5, koja će biti preinstalirana na najmanje trideset telefona koji će izaći ove godine. Ova revizija šestice donosi novi korisnički interfejs, Windows Marketplace, osveženi Internet Explorer sa Flash Lite pluginom, i My Phone, besplatni servis za sinhronizaciju podataka. Više o ovom sistemu može se videti na Microsoftovom sajtu, a telefoni sa WM 6.5 u Evropi stizaće iz Samsunga, HTC-a, Toshiba, LG-a, MDA i TMN-a.



► NOVA VERZIJA APPLE MACBOOKA

Apple je osvežio svoj MacBook sa 13.3-inčnim ekranom, pa tako novi model stiže sa polikarbonatnim kućištem koje više ne proklizava po glatkim površinama, zatim ekranom sa LED osvetljenjem, multi-touch trackpadom i novom baterijom koja omogućava do sedam sati rada. Novi MacBook u Americi košta 999 dolara sa preinstaliranim Snow Leopardom i iLife paketom, a što se tiče specifikacija, tu je ekran rezolucije 1280x800, Core 2 Duo na 2.26 GHz, 2 GB RAM-a, GeForce 9400M integrisana grafika, disk od 250 GB i 8x SuperDrive sa slot mehanizmom.



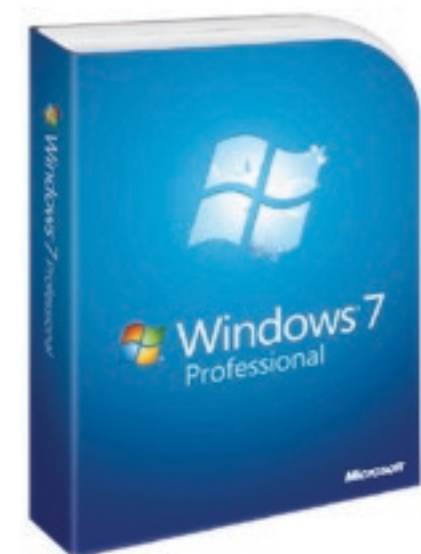
► AMD ATHLON II X3 425 I 435 KRENULI U PRODAJU

Dva nova trojezgarna Athlona, 425 i 435, krenula su u prodaju kod određenih distributera u Hong Kongu i Britaniji. Athlon II X3 425 radi na 2.7 GHz, dok 435 radi na 2.9 GHz, oba imaju 1.5 MB drugostepene keš memorije i odsustvo trećestepenog keša, uz potrošnju do 95 W. Očekuje se da će jači X3 445 na 3.1 GHz debitovati sledeće nedelje.



► WINDOWS 7 IZAŠAO I ZA KRAJNJE KUPCE

Prošao je i taj 22. oktobar kada je Windows 7 postao dostupan krajnjim kupcima širom sveta, nakon nekoliko meseci dostupnosti MSDN i TechNet pretplatnicima i studentima ustanova koje su deo MSDN Academic Alliance programa. Pošto verovatno već sve znate o njemu, navešćemo samo da stiže u četiri verzije: Starter (samo za OEM partnere), Home Premium, Professional i Ultimate, gde najskuplja košta 220 dolara u Americi, a domaći distributeri za sada nude samo OEM verzije sa licencom koja se vezuje za nove računare.



► MICROSOFT PLANIRA STARTER IZDANJE OFFICE 2010 PAKETA

Takeshi Numoto iz Microsofta otkriva da će Office 2010 postojati i u Starter ediciji, koja će biti dostupna samo OEM proizvođačima računara, imaće ograničenu funkcionalnost i sadržaće reklame. U ovoj varijanti dobijaće se samo Word Starter 2010 i Excel Starter 2010, a cilj ovog paketa je zamena postojećeg Microsoft Worksa, koji je takođe sadržao oslabljene verzije Worda i Excela. Izlazak paketa Office 2010 očekuje se prvom polovinom sledeće godine.



► CREATIVE SOUND BLASTER EASY RECORD ZA DIGITALIZACIJU MUZIKE

Ako hvatate poslednji voz za digitalizaciju svojih starih ploča i kasete pre nego što ih zub vremena načisto pojede, možete iskoristiti Creativeov novi konvertor zvani Sound Blaster Easy Record koji košta 24 evra i služi za spajanje analognog line-in izvora sa računarom putem USB porta. Od konektora tu su dva kompozitna stereo priključka i 3.5-milimetarska "bananica" u muškoj i ženskoj varijanti. U paketu se dobija softver Smart Recorder koji zvuk prebacuje u digitalni format, a može da ga importuje i u iTunes. Uređaj takođe može da posluži i kao zvučna kartica, odnosno da zvuk šalje u "obrnutom" smeru, a prodaja na azijskim tržištima kreće sredinom novembra.



FLASH!

ZATVORI
SADRŽAJ
ZOOM



OTHRIVEN GHOST RECON: PREDATOR

Australijski klasifikacioni odbor objavio je rejting MA15+ za nadolazeću igru Tom Clancy's Ghost Recon: Predator, čime je otkrio i naslov sledećeg dela ovog vojnog serijala. Nema nikakvih drugih informacija o igri, a na osnovu ovog rejtinga koji je u Australiji opisan kao "strong violence", igra bi trebalo da bude prava vojna akcija.



X3 TERRAN CONFLICT PATCH 2.5

Na Steamu i Egsoftovom sajtu pojavio se patch 2.5 za igru X3: Terran Conflict, koji svim njenim vlasnicima uklanja restriktivnu DRM zaštitu ove igre. Ovo u slučaju Steam verzije i nije toliko značajno, ali je značajno za vlasnike DVD izdanja koji više neće morati da drže ubačen disk tokom igranja. Pored toga, Steam objavljuje izlazak paketa X3: Gold, koji se sastoji od igara Reunion i Terran Conflict.

GOTHIC 3 COMMUNITY PATCH 1.73

Izašao je novi i poslednji patch 1.73 za popularnu akcionu rol-plej igru Gothic 3, koji ispravlja nekolicinu preostalih (mahom grafičkih) bagova u ovoj igru. Paket se može skinuti sa nekog od linkova izlistanih na forum.worldofplayers.de/forum, a na istom mestu nalazi se i kompletan spisak izmena u svim do sada izašlim patchevima. Paket se može instalirati na bilo koju verziju igre (uključujući i 1.0), a tokom igranja nije potrebno držati ubačen DVD u drajvu.



IZAŠAO CRYENGINE 3

Sajt MyCrysis objavio je izlazak novog CryENGINE-a 3 za developere, a u isto vreme Crytek otvara i sajt MyCryENGINE.com. Na sajtu se može videti tech demo koji prikazuje sve mogućnosti novog endžina, a autori obećavaju i downloadabilnu verziju visokog kvaliteta koja će se pojaviti uskoro. Crytek takođe kaže i da developeri sada mogu da rade sa jedinstvenim editorom, a rezultate posmatraju uporedo na PC-u, PlayStationu 3 i Xboxu 360, povezanim na isti računar, čime se obezbeđuju vrhunski uslovi za cross-platform development.





NOVA AVIO SIMULACIJA IZ MADDOX GAMESA

Oleg Maddox iz Maddox Gamesa u intervjuu za sajt IncGamers spominje da rade na novoj, još uvek neimenovanoj avionskoj igri posvećenoj Bici za Britaniju 1940. godine. Zahvaljujući modernim kompjuterima sposobnim za ultrarealistično dočaravanje grafike i fizike, u igri bi trebalo da se osećate kao da se zaista nalazite u spomenutom periodu, a pored ove najave, Oleg je govorio i o razvoju svojih starijih igara kao što su IL-2 1946 i IL-2: Birds of Prey.



ODLOŽEN E.Y.E

Streum On Studio objavljuje da je njihova igra E.Y.E, prvobitno najavljena za prošlo proleće, ponovo odložena. Radi se o kombinaciji pucačine i rol-pleja urađene u Source endžinu (Half-Life 2, Portal, Team Fortress), a sajt eye.streumon-studio.com nudi neke screenshotove i kaže da će igra sadržati preko 120 sporednih kvestova, 26 artefakata za sakupljanje i preko 50 tehnoloških unapređenja karaktera. Autori planiraju izlazak do kraja godine, a igra je ponovo odložena jer su hteli da ubace još tri nova poglavlja, nove neprijatelje i ostalo. Iako grafika nije na vrhunskom nivou, futuristički dizajn deluje vrlo interesantno.

IZBAČEN CO-OP MOD IZ MODERN WARFAREA 2 JER NIJE BIO IMERZIVAN

Rob Bowling iz Infinity Warda kaže da je Call of Duty: Modern Warfare 2 trebalo da ima kompletan kooperativni režim prelaska kampanje, ali su u toku razvoja zaključili da bi ovakav način igranja potpuno upropastio filmski ugođaj, uništio imerzivnost i slično oko čega su se trudili, pa su ga prosto izbacili. Zato kaže da bi single-player kampanja i multiplayer okršaji trebalo da budu na vrhunskom nivou.

NEĆE BITI DEDICATED SERVERA ZA MODERN WARFARE 2

U novom webcastu na sajtu BASHandSlash.com, komjuniti menadžer Rob Bowling iz Infinity Warda kaže da PC verzija njihovog Call of Duty: Modern Warfare 2 nije odložena, da će stizati sa "podrškom za Steam" (u prevodu, obavezno će koristiti Steam), ali da neće izbacivati dedicated server već će kompletan match-making ići preko Infinity Wardovih servera. Rob nije imao odgovor na pitanja kako će sve to uticati na nestandardne mape koje će praviti igrači i na slične modifikacije. Sa druge strane, na Infinity Ward forumima igrači su pokrenuli peticiju za podršku za dedicated servere, a tu je i druga peticija na petitionsonline.com koja je prebacila više desetina hiljada potpisa.



Jednostavno Naj...



EUnetPhone
Najjeftinije

do **10x** jeftinije



EUnetADSL
Najbrže

do **16 Mb/s**



EUnetSecurity
Najsigurnije

od **203** din.

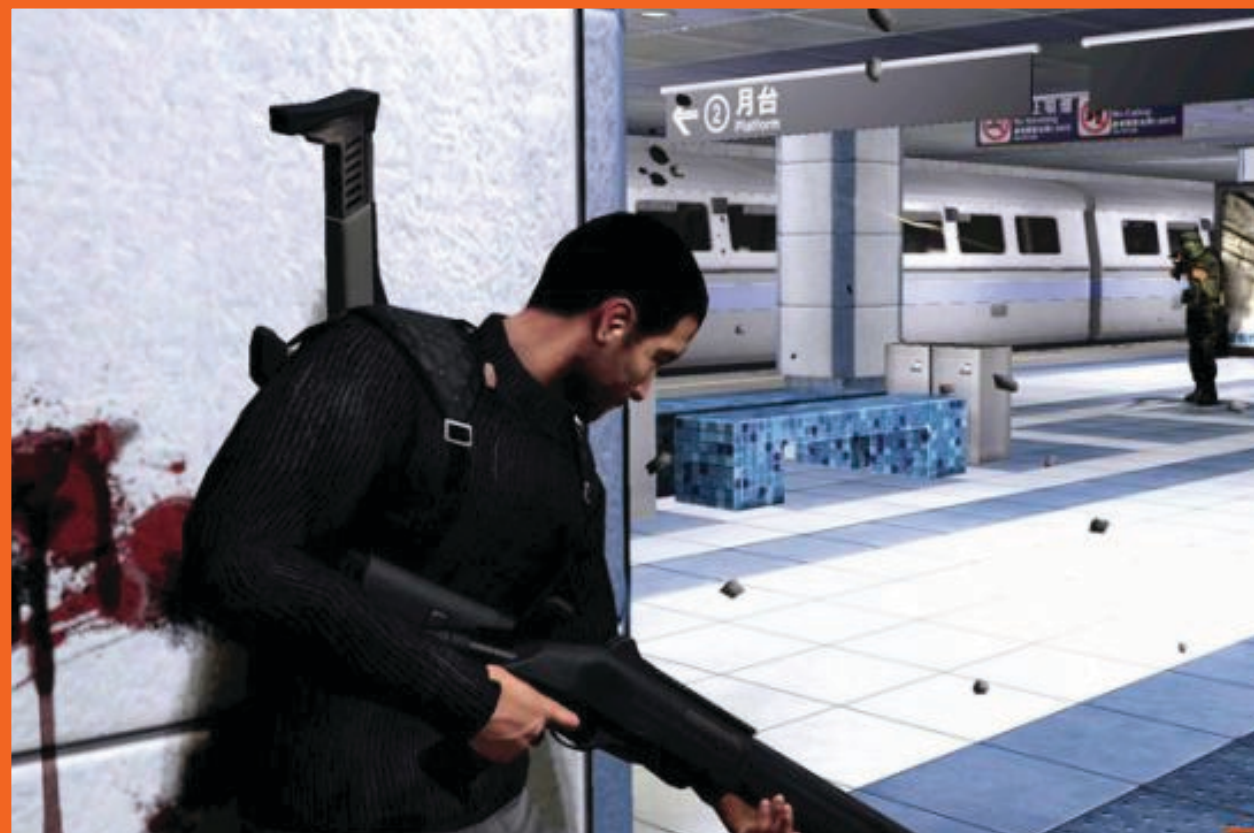


EUnetHosting
Najkomfortnije

od **269** din.

EUnet
NajBoje Interneta

EUnet Info Centar 0800 300 400 | www.eunet.rs | prodaja@eunet.rs
011 330 5678 | 021 427 800 | 024 558 955



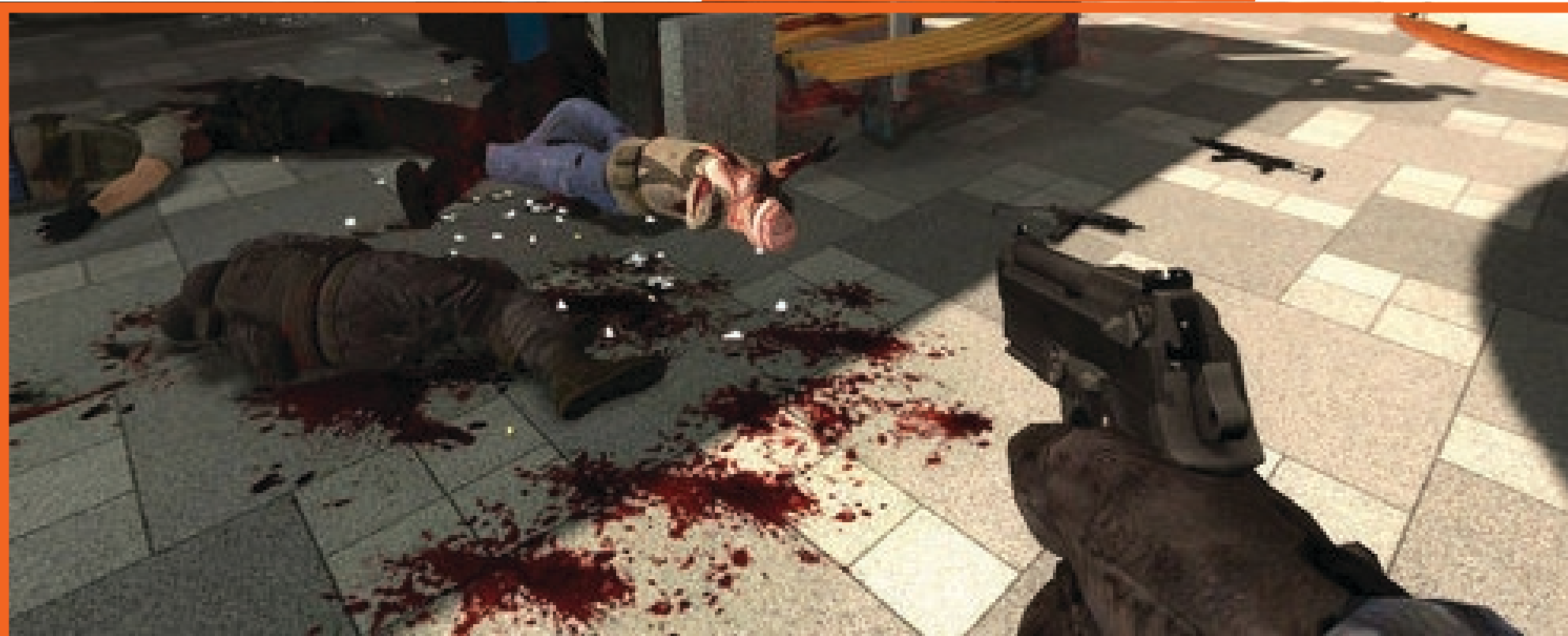
ALPHA PROTOCOL ODLOŽEN

Onlajn prodavnice GameStop i Amazon sada izlistavaju datum izlaska nadolazeće igre Alpha Protocol kao jun 2010. godine, što jasno govori da je ovom Seginom i Obsidianovom rol-pleju izlazak odložen. Sega je to potom i zvanično potvrdila, pravdajući se da im je potrebno još vremena da igru privedu kraju kako treba. Inače, igra je trebalo da izađe početkom oktobra.

PC VERZIJA NOVOG ASSASSIN'S CREEDA ODLOŽENA ZA SLEDEĆU GODINU



Ubisoft kaže da je PC verzija novog Assassin's Creeda 2 odložena za prvo tromesečje sledeće godine. Konzolna izdanja i dalje ostaju za 19. novembar ove godine, a u Ubisoftu se pravdaju potrebom za dodatnim poliranjem PC izdanja.



NOVA PUČAČINA OD AUTORA COUNTER-STRIKEA

Minh Le, jedan iz dvojca bez kormilara koji je pre desetak godina napravio modifikaciju Counter-Strike za popularnu igru Half-Life, stvorivši svetsku multiplejer atrakciju, pre nekog vremena dao je otkaz u Valveu zbog pritisaka za pravljenje nastavka Counter-Strikea, a onda se u svojoj firmi bacio na razvoj nove igre zvane Tactical Intervention. Minh kaže da je uvek uživao u CS-u, ali da nikada nije mogao da ubaci u njega sve što je hteo jer bi se stari igrači uvek žalili na izmene. Ipak, nova igra ne razlikuje se drastično od duhovnog prethodnika i kao temu koristi obračun terorista i milicije, ali će se na mapama sada nalaziti civili i trenirani psi za napad na teroriste. Igra bi trebalo da izađe za PC do kraja godine.



BIOWARE OBJAVIO PREQUEL DRAGON AGEA U VIDU FLASH IGRE

Bioware je izbacio igru Dragon Age Journeys: The Deep Roads, koja služi kao prolog za nadolazeći Dragon Age: Origins. Radi se o igri urađenoj u Adobe Flash tehnologiji, koja je nastala u saradnji između EA 2D, Biowarea i "nekolicine talentovanih indie developera", kaže Bioware. The Deep Roads će se igrati direktno iz browsera ovde: www.dragonagejourneys.com.

RISEN

RISEN HOTFIX 1.01 ZA GEFORCE 6 I 7 KARTICE

Piranha Bytes izbacuje hotfix 1.01 za svoju rol-plej igru Risen, koji rešava određene grafičke probleme sa karticama serije GeForce 6 i 7. Ako ste vlasnik neke od tih kartica, skinite patch sa www.patches-scrolls.de/risen.php.

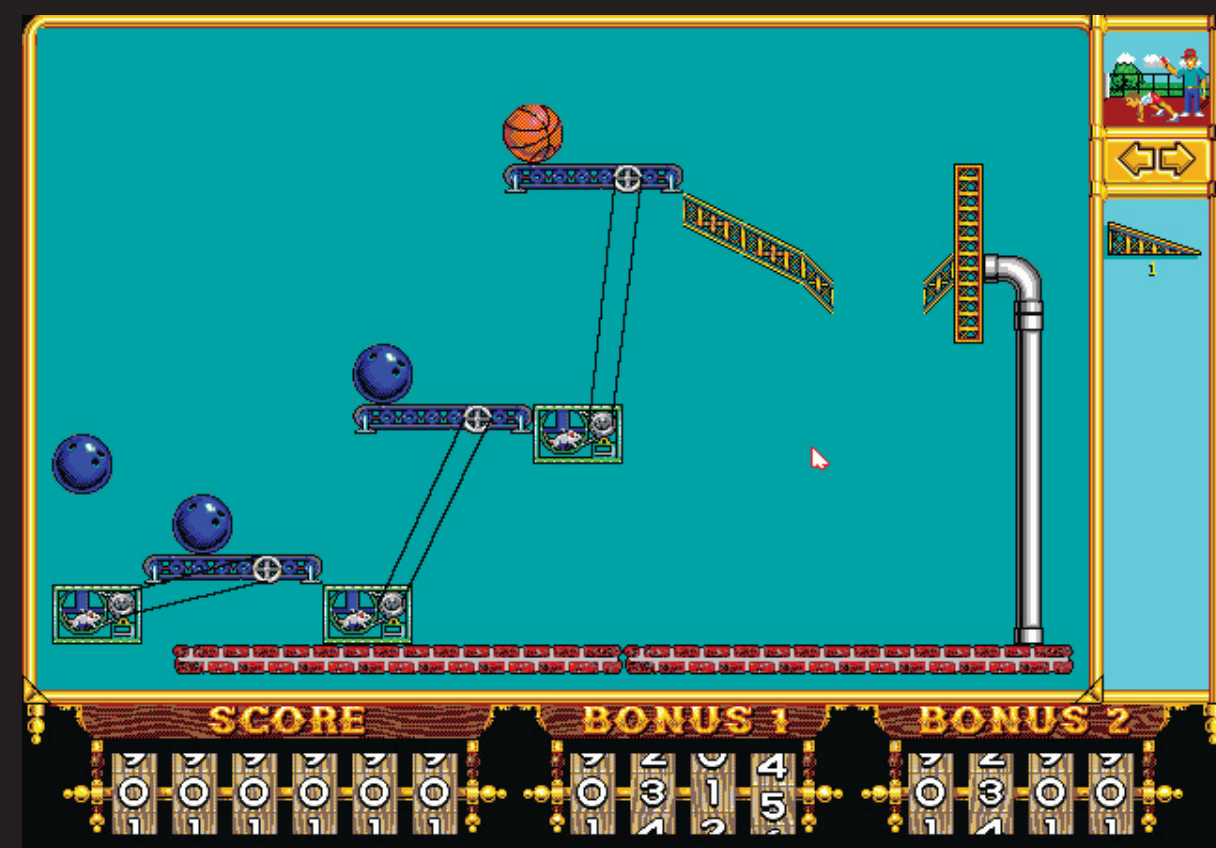


MASS EFFECT 2 IZLAZI U JANUARU

Bioware objavljuje da Mass Effect 2 izlazi 29. januara u Evropi i 26. januara u Americi. Svi koji preorderuju igru dobiće moćno oružje M-490 Blackstorm i oklop Terminus Assault Armor. Doduše ovo važi za Ameriku, a ne zna se šta igrači iz Evrope dobijaju kupovinom unapred.

VASKRSENJE INCREDIBLE MACHINESA

PushButton Labs objavljuje da su uspeli da otkupe intelektualnu svojinu i prava na sve delove serijala logičkih igara The Incredible Machine. Inače, ovu firmu su osnovali Jeff Tunnell i Rick Overman, veterani studija Dynamix i GarageGames, pa je ova kupovina prava praktično vraćanje serijala kući, pošto je Jeff bio kodizajner originalne igre. Takođe, na Good Old Games se pojavio paket nazvan The Incredible Machine Mega Pack, sastavljen od svih delova ovog serijala, po ceni od svega 10 dolara.





ICEFROG PREŠAO U VALVE

Developer popularne Dote, IceFrog, objavio je na svom blogu da je prešao u Valve gde će voditi tim koji će raditi na unapređenju ove modifikacije za Warcraft III. IceFrog je preuzeo razvoj DotA moda pre četiri godine, kada je dotadašnji odgovorni Steven Fearn počeo da radi za Riot Games na razvoju igre League of Legends, koja bi trebalo da izađe krajem oktobra. IceFrog kaže da će Starcraft 2 biti mogući novi "dom" za Dotu, a podsetimo, jedina Dota-olika igra koja je najozbiljnije uspela da uzdrma popularnost Dote je Heroes of Newerth, koji je trenutno u beta fazi i može se igrati besplatno (ako uspete da dođete do ključa).



C&C 4 IMAĆE INTEGRISANI VOICE CHAT

Sajt Command & Conquer Den prenosi da je Electronic Arts sklopio saradnju sa kompanijom Vivox oko implementacije njihovog softvera za glasovnu komunikaciju u nadolazeći i finalni deo priče o Command & Conqueru. Developeri obećavaju kule i gradove u novom C&C 4: Tiberian Twilight, a suština je da igrači neće morati da koriste Ventrilo i slične servise za razgovor u igri.

www.digitalnisvetv.com

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 9 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

Digital World



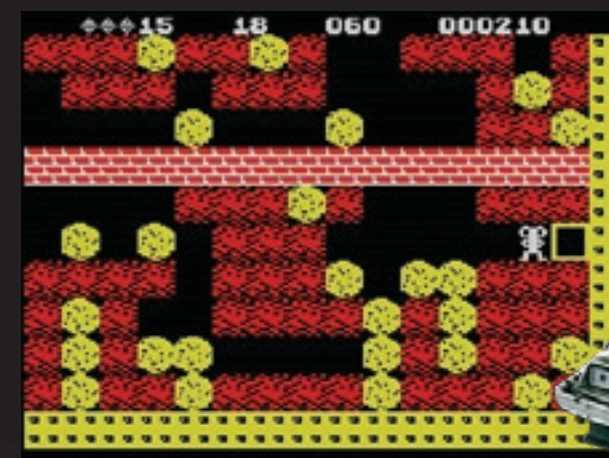
Jet Set Willy (Software Projects)

Rudar Willy je jedan od najpoznatijih likova sa ZX Spectruma, a igre Manic Miner i Jet Set Willy se (bar u Evropi) smatraju najznačajnijim platforskim igrama svih vremena. Nakon što se obogatio u prvoj igri, Willy pravi ogromnu žurku u svojoj novoj vili. Pokušava da ode na spavanje posle burne noći, ali sobarica Maria mu to neće dozvoliti sve dok ne pospremi krš koji je ostao iza njega i gostiju. Sledi briljantna platfomska avantura u kojoj će igrači morati da se kreću sa savršenom preciznošću kako bi prošli kroz sve sobe, izbegli sva čudovišta i pokupili sve predmete.



The Lords of Midnight (Beyond Software)

Jedna od najboljih igara za ZX Spectrum, The Lords of Midnight je sjajan spoj avanture i strategije (igru možete igrati ili kao kombinaciju ova dva žanra, ili kao samo jedan od njih). Grupa heroja se okuplja kako bi stala na put zlom tiraninu Doomdarku i konačno ga porazila. Osim zanimljive priče i sjajnih taktičkih mogućnosti, ovaj naslov su proslavile još dve stvari. Prva je "Landscaping", sistem koji je već u ovo doba pravio iluziju igre iz prvog lica u tri dimenzije, a druga činjenica da ni sam autor igre nije znao da je moguće preći The Lords of Midnight pre nekih skriptovanih događaja. I danas je moguće pronaći ljude koji smišljaju brže i bolje strategije za pobedu nad Doomdarkom.



Boulder Dash (First Star Software)

Rockford je hrabri istraživač koji skuplja dijamante po mračnim pećinama. U početku jedini problem koji ima je to što mora da prokopa tunele kojima će se kretati, a da pritom ne izazove odron kamenja koje bi palo na njega. Kasnije se na nivoima pojavljuju i razna stvorenja koja ometaju našeg heroja, pa se pored pažljivog planiranja rute javlja potreba igrača i za sve bržim refleksima. Boulder Dash je zarazna logička igra koja je doživela brojne nastavke, klonove i rimejke na maltene svim računarima i konzolama koje su se koristile kroz istoriju gaminga.





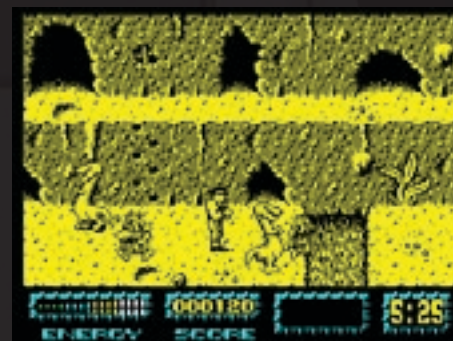
Kick Off (Anco)

Jedna od najznačajnijih simulacija fudbala je svakako Kick Off. Iako je ovu igru dizajnirao samo jedan čovek – Dino Dini, osvojila je svet čim se pojavila, a verzija za Amigu se igra i dan danas. Zapravo, uz sve pohvale PES i FIFA serijalima, Kick Off je jedini fudbal koji može da se meri sa Sensible Soccerom. Ono što je ova igra donela su definitivno postavljanje ptičije perspektive kao default pogleda za 2D fudbalske simulacije, potreba za mnogo pametnijom igrom pošto se lopta ne lepi za nogu igraču, kao i mnoge sitnice koje su bile izbacivane iz ranijih igara ovog tipa (fudbaleri različitih sposobnosti, taktike, povrede, žuti i crveni kartoni, sudije različitih kriterijuma...).



Renegade III: The Final Chapter (Imagine Software)

Posle gomile legendarnih igara koje su izmenile, unapredile ili postavile na noge žanrove kojima pripadaju, red je da na ovim stranicama spomenemo i igru o kojoj se ne može pričati samo u superlativu. Originalni Renegade (Taito, 1986.) je bio direktan prethodnik Double Dragona i samim tim jedna od najznačajnijih horizontalno skrolujućih "tabačina". Renegade III je po inerciji od većine recenzenata dobio dobre kritike i ocene, ali su se igrači razočarali zbog nedostatka igre za dva igrača, loše priče, besmislenih nivoa i gameplaya koji nimalo nije napredovao u odnosu na prethodnike. Dakle, igrajte ili originalni Renegade ili Double Dragon, a na ovo ostvarenje ne obraćajte previše pažnje.



Rambo III (Ocean/Taito - SEGA)

Ponekad se desi da uspešan filmski hit ne prati samo jedna, nego i više različitih igara pod istim imenom. Rambo III su, recimo, pratile i tri igre. Oceanova pucačka igra iz ptičije perspektive (konverzija sa Taito arkada) za kućne računare je bila simpatično ostvarenje koje nikada nije nadmašilo popularnost jednog Commandoa. SEGA je izdala dve verzije, jednu vrlo sličnu Ocean/Taitovoj, za svoj MegaDrive sistem, ali i verziju za Master sistem koja je najviše podsećala na Operation Wolf, ali ga (naravno) nikada nije nadmašila. Možda je i bolje danas kada filmske hitove prati samo jedna loša istoimena igra?





SEGA Saturn (SEGA)

SEGA Saturn je prethodnik Dreamcasta, i još jedna konzola iz SEGA-e koja je bila uspešna samo u Japanu, a PlayStation i Nintendo 64 su je potpuno porazili i u Evropi i u Americi. Najznačajniji momenat kod Saturna je to što je imao dva procesora. Nažalost, ta ideja nije bila ni približno dobro izvedena kao što je bila zamišljena. Najveći problem bilo je to što su procesori komunicirali sa ostatkom hardvera preko istog busa, pa recimo nisu mogli u isto vreme da pristupaju RAM memoriji. Takođe, Saturn je bio teži za programiranje od PSX-a, pa je i pored nešto veće snage često igra na Saturnu izgledala lošije od igre na PlayStationu. Kada su kontraverzne činjenice oko Saturna u pitanju, treba reći i da se sa podjednakom sigurnošću tvrdi kako je konzola prodana u 9.5, ali i u 17 miliona primeraka.



System Shock (Looking Glass Studios)

System Shock (naročito drugi deo) se u poslednje vreme više pominje kao idejni/duhovni prethodnik BioShocka, ali činjenica je da to i nije toliko bitno. Mnogo je bitniji uticaj System Shocka na RPG žanr. U pitanju je sjajna kombinacija akcije i role playinga smeštena u pravi 3D sajberpank svet. Pored akcije u svemirskoj stanici, SS kombinuje i ulaske u virtuelni svet, kao i korišćenje raznih "lekova" koji pored trenutnih pozitivnih efekata dovode i do



Sve u svemu, u pitanju je jedna ozbiljna igra, sa ozbiljnom pričom i sjajnim akcionim sekvencama, koju prožima sjajna atmosfera, odličan kontrolni sistem i (za to vreme) briljantna grafika. Zapravo, ukoliko možete da progutate začetke 3D grafike, i danas ćete zaista uživati u System Shocku.



Donkey Kong Country (Rare)

Rare je razvojni tim koji je poznat po naglašeno veselim i zabavnim igrama, a sigurno je najpoznatiji po Donkey Kong Country platformskom serijalu. Prvi DKC stavlja igrača u ulogu jedne od Nintendo-vih legendi – Donkey Konga, koji mora da se probije kroz 39 nivoa i povрати svoju zalihu banana koju su ukrali Kremlini. Pored sjajne grafike koja je izvukla maksimum iz Super NES-a, igru su proslavili i česti duhoviti momenti, sjajan tempo akcije na ekranu i različite životinje koje su pomagale našem majmunu da dođe do banane. Još jedna zanimljiva ideja bila je dodavanje Donkeyeve nećake Diddy u igru i mogućnost da se dva lika kontrolišu na smenu, a njihove sposobnosti kombinuju kako bi se prevazišle neke zagonetke. I dana danas, DKC je pravi hit za sve ljubitelje platformskih igara.



NOVEMBAR



Resident Evil 3: Nemesis (Capcom)

Treće poglavlje Resident Evil serijala koje se odvija manje više u isto vreme kada i Resident Evil 2 (dan ranije i dva dana kasnije), samo sa malo drugačijim fokusom akcije. Ako koristimo reč akcija u drugom kontekstu, RE3 se opet razlikuje od prethodnika, ovoga puta zato što je igra nešto brža i traži više napucavanja sa protivnicima, nauštrb avanturističkih elemenata kojima su RE i RE2 obilovali. Podnaslov igre – Nemesis, je i ime glavnog protivnika u igri, koji je novi genetski eksperiment Umbrella kompanije, specijalno programiran da lovi pripadnike STARS odreda (odnosno glavne likove serijala). Nemesis je iskorišćen i kao ideja za Resident Evil: Apocalypse film (drugi film u serijalu).



Team Fortress Classic (Valve)

Jedna od najzanimljivijih modifikacija Quakea bio je Team Fortress, mod koji je u pucačke igre uneo taktiku, različite klase i forsirao je timsku igru. Tri godine za TF-om, izašla je i modifikacija za Half-Life – Team Fortress Classic koja je i danas jedna od najigranijih modifikacija ove igre. (posle skoro 10 godina čekanja dobili smo i na ovim stranicama hvaljeni Team Fortress 2, ali to je druga priča) Igrači mogu da biraju jednu od devet klasa i upuste se u okršaje do 32 igrača. Svaka klasa se razlikuje od druge po nekoliko stavki od kojih je najznačajnija oružje koje nose, a zatim slede brzina kretanja i šteta koju mogu da podnesu pre nego što ih protivnici eliminišu. Danas bismo svakako preporučili da uživate u TF2, pre nego u TFC-u, ali TFC je ipak odlična igra.



Unreal Tournament (Epic Games)

Još jedan od velikih multiplayer hitova te 1999. godine je bio i Unreal Tournament. Nakon što je prvi Unreal postao jedna od omiljenih FPS igara, igrači su želeli nešto što bi se takmičilo sa Quakeom i dobili su UT. Popularnost te igre na ovim prostorima nije bila mala, a matična kuća Playa – RUR je prosto vrvela od ljubitelja ove igre. Što se same igre tiče, bilo je zaista pitanje ukusa da li ćete pre igrati UT ili Q3, no ono gde je UT definitivno bio bolji, bila je mogućnost podešavanja svega iz alata koji postoje u glavnom meniju, iako ni Q3 nije ništa zaostajao ako umete da pravite config i snalazite se u konzoli. Sve u svemu,

jedna od igara kojih će se mnogi rado sećati.



UBISOFT KICK-OFF DAY, ATINA

Krajem oktobra Ubisoft i regionalni distributer CD Media iz Grčke organizovali su Kick off day, odnosno prezentovanje novih igara koje će se pojaviti u narednih nekoliko meseci. Naša dvočlana ekipa bila je na licu mesta u Atini zahvaljujući ljubaznosti domaćih distributera prijatelja iz ComputerLand-a i Extreme CC-a. Ova jednodnevna manifestacija bila je prilika da ekskluzivno vidimo nekoliko svežih klipova iz hit naslova poput Splinter Cell ali i degustiramo demoe Assassin's Creed-a 2 i uvrnute igre Rabbids go Home.

Assassin's Creed 2

Dovoljno je reći Assassin's Creed

2. Ipak, ako ste kojim slučajem poslednjih par meseci proveli u pećini ili brazilskoj džungli sledi kratka retrospektiva. Vremensko razdoblje je pomereno nekoliko vekova unapred, te sada dolazimo u 15 stoleće u renesansnoj Italiji. Upravo ovaj segment obećava mnogo jer se igrač nalazi u gradovima poput Venecije i Firenze koji su u tom periodu bili na vrhuncu svoje moći i raskoši. Glavni protagonista je plemić Ezio Auditore de Firenze kome suparnici ubijaju porodicu, a njemu jedino preostaje da izuči tajne veštine profesionalnog asasina i osveti se zlikovcima. Priča nas vodi kroz nekoliko gradova, a spektakularna grafika će svakako biti jak adut ovog naslova. U demou

koji smo imali prilike da igramo na PS3 konzoli Ezio ima zadatak da neopaženo uđe u vilu jednog bogatog plemića i eliminiše ga. Ipak, na tom putu prvo mora skinuti stražare koji se nalaze na krovovima oko vile. Tu do izražaja dolazi karakteristično veranje koje je zaštitni znak Assassin's Creed-a. Zatim Ezio podmićuje plaćenike kako bi skrenuli pažnju stražarima, a on neometano ušao u vilu. Na kraju je usledio obračun sa plemićem koji se pokazao kao kukavica pa smo ga posle malo jurnjave „pokosili“ sečivima. Demo nam je prikazao raskošnu grafiku i veoma detaljne građevine, a i samo izvođenje je bilo prilično glatko. Assassin's Creed 2 očekuje se narednog meseca za PS3

i Xbox 360 dok na PC verziju treba sačekati februar naredne godine.

Splinter Cell Conviction

Ovaj sjajni blockbuster je odložen za kraj februara naredne godine ali to nas neće sprečiti da vam prepričamo utiske igrajući demo igre na Xbox-u. Splinter Cell Conviction je donekle zaokret u samom serijalu. Sam Fisher više ne radi za Third Echelon, ali ponovo ulazi u svoju daili rutinu kada sazna da je za smrt njegove ćerke odgovorna upravo njegova bivša agencija. Sam kreće u osvetobilačku misiju ali usput spašavajući svet o terorističke pretnje. Priča je tipično holivudska ali je zato gameplay nešto sasvim novo.

U demou Sam ulazi u hol mračne vile koja vrvi od zlibera, stavlja svoje nightvision naočare i kreće u pokolj. Prva velika novina koju smo videli je Last known Position, opcija koja se koristi kada ste brojčano nadjačani. U žaru borbe Sam se sakriva u mračni kutak viseći na gelenderu. Tada iza sebe ostavlja svoju „siluetu“ koja služi za zavaravanje protivnika. Dok neprijatelji kreću ka silueti, Sam može da se izvuče iz nezgodne situacije i pređe u ofanzivu. Last known Position deluje veoma korisno ali donekle Samu daje preveliku prednost u odnosu na protivnike. Druga radikalna promena je prikaz zadatka tokom misija. Kako bi ispred sebe imali isključivo čist i pregledan



ekran, programeri su odlučili da sav tekst tokom misija „okače“ na okolne građevine. U praksi znači da ćete ciljeve tokom igre čitati sa zidova, što iako zvuči zbunjujuće, izgleda veoma atraktivno.

James Caremon's Avatar: The Game

Avatar je igra rađena po filmu Jamesa Camerona koji će se u bioskopima pojaviti krajem decembra. Priča se odvija na planeti Pandora na kojoj operiše ljudska korporacija RDA u cilju prikupljanja vrednih vanzemaljskih resursa. Konflikt izbija između ljudi i domorodaca, odnosno stanovnika Pandore pod imenom Na'vi. Igrač se može priključiti obema frakcijama što obećava napete obrte. Najjači adut Avatara je grafika, odnosno šareni svet Pandore. Demo smo igrali na Xbox-u i prosto bili zatečeni nivoom detalja i kvalitetom grafike. Impresivan detalj su i brojna vozila, od kopnenih do vazdušnih. Igra poseduje izražen RPG segment, i tokom misija možete unapređivati po 20 skilova karakterističnih za svaku frakciju. Tu je i 60 različitih RDA i Na'vi oružja kao i jahanje džinovskih kreatura. Sve u svemu Avatar će doneti dosta zabave i to već početkom decembra.

R.U.S.E.

Ovaj naslov iz Ubisofta je nešto zaista posebno. Nema štancovanja jedinica nalik na C&C serijal, konceptijski se potpuno razlikuje od Company of Heroes. Šta je onda R.U.S.E.? Odgovor nije najjednostavniji. Igra

je nalik RTT-u (real time tactical) Close Combat s tim da je grafika fantastična sa 3D jedinicama i vrhunski modeliranim terenom. Ove dve igre spaja isključivo taktički deo igre koje je najizraženiji. U R.U.S.E. pobeđuje najmudriji i najlukaviji. Igra se zasniva na kamufliranju jedinica, slanju lažnih radio poruka i mamaca koji će otkriti položaje neprijatelja. Pored kopnenih jedinica igrač će upravljati i vazdušnim eskadronima kao i bojnim razaračima na moru. R.U.S.E. mnogo obećava a koliko zaista vredi moććemo da se uverimo već krajem godine.

Rabbids go Home

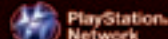
Jedan od najposećenijih game booth-ova tokom prezentacije je svakako bio onaj sa igrom Rabbids go Home. Naravno, reč je o ludim zečevima iz najpoznatijeg Ubisoft serijala Rayman. U ovom naslovu zecovi su se smorili osvajanjem Zemlje i traže novu avanturu. Pik je pao na Mesec ali pitanje je kako doći do njega. Veoma jednostavno, potrebno je samo sakupiti što više ljudskog otpada i napraviti gigantsku kulu, ili barem tako zečevi misle. Ova urnebesna platforma će izaći, za sada, samo za Wii. Ona na najbolji način koristi mogućnosti Nintendovog kontrolera pa je samo igranje priča za sebe. Rabbids go Home se sastoji od preko 40 nivoa i tokom njih proććete kroz supermarkete, juriti se po krovovima, aerodromu... Mi smo se lepo zabavili tokom desetak minuta igranja mada ovaj naslov ipak preporučujemo mladima.

THE TEKKEN 6

THE #1
FIGHTING GAME
IS BACK!



PLAYSTATION 3



TEKKEN™ & © 1994, 2006 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Corporation.
"A" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "P" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

WWW.TEKKEN.COM

PREVIEWS NOVEMBAR 2009

Po starom običaju, novembar obično ne donosi previše AAA naslova, pošto izdavači više vole da sačekaju još mesec dana i onda izbombarduju prazničnu sezonu koja na zapadu počinje od 20. decembra. To naravno ne znači da treba očekivati novu letnju sušu, čak naprotiv – nekoliko naslova koje smo dugo iščekivali kreću u distribuciju upravo u novembru.

Što se tiče PC platforme, prvo treba spomenuti Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition, koji smo očekivali u oktobru, ali je pomeren za novembar. Nema šta puno više da se priča o ovome, pa zato brzo prelazimo na drugi naslov, verovatno najiščekivaniji RPG ove godine – Dragon Age: Origins. Konačno je došao i taj dan, kada imamo priliku da ugledamo punokrvnog naslednika franšiza poput Baldur's Gate i Neverwinter Nights. I za razliku od potonjih, Dragon Age: Origins je od samog starta zamišljen kao platforma na koju će naknadno biti dodavan sadržaj, tako da će u ovom ili onom obliku svakako ostati sa nama jedno duže vreme.

Imamo još nekoliko nastavaka planiranih za novembar. Svakako je tu i Assassin's Creed 2, koji preuzima sve dobre stvari iz originala i dodaje im puno novog sadržaja koji bi trebalo da eliminiše relativno repetitivan gejملهj originala. Pored toga što se radnja odvija u renesansnoj Italiji, bitnu ulogu u igri čini novac, za koji ćete moći da kupujete i modifikujete oružje, opremu i oklope. Interesantno je spomenuti da ovde put mladog ubice Ecia pratimo od najranijih dana (od rođenja, preciznije) i da ćemo zajedno sa njim preživljavati najbitnije momente koji su ga pripremali za svoj mračni zanat.

Call Of Duty: Modern Warfare 2 je šesti nastavak popularne franšize, i drugi koji je smešten u savremeno okruženje. Izgleda da se ratovalo samo u Drugom svetskom ratu i Iraku, bar sudeći po momcima iz Infinity Ward-a. Doduše, u novembru ćemo imati priliku da vidimo i kako rat izgleda u Rusiji i Brazilu (koji postaje izuzetno popularno tlo za moderne ratne igre – možda programeri znaju

03.11.
Dragon Age: Origins
(Xbox360, PC, PS3)



17.11.
Assassin's Creed 2
(Xbox360, PC, DS)

nešto što mi ne znamo? Nažalost, ovaj serijal se poslednjih godina toliko štancovao da je, ako već ne na kvalitetu, onda svakako izgubio na nekoj ekskluzivi. I konačno, Simsi se vraćaju u prvoj ekspanziji za treći deo serijala, pod nazivom The Sims 3: World Adventures. Za razliku od klasičnih ekspanzija za Simse, koje se po pravilo svode na kozmetiku i nekoliko novih opcija, World Adventures uvodi malo dru-

gačiji koncept u samu igru. Naime, Simići će biti u prilici da u stilu Indijane Džonsa istražuju Egipat, Kinu i Francusku, što podrazumeva lutanje lavirintima, borbu sa mumijama i skidanje kletvi. Zvuči zanimljivo, mada je i dalje teško poverovati da će neki novi gejmer postati fan Simića samo na konto toga. Što se tiče starih fanova, njima bi svaka ekspanzija bila dobra.

Paralelno sa Kamerunovim filmom, pojavljuje se i igra Avatar, koja po navama najviše liči na mešavinu serijala Halo i prošlogodišnjeg hita Mass Effect. Ume Kamerun da napravi dobar film, ali igra izgleda možda malo previše generički. Neistraženi mesec na rubu galaksije, neuhvatljivi vanzemaljci, odred vojnika naoružanih do zuba... realno, upravo smo opisali svaku drugu igru ikada napravljenu. Mada, ako je atmosfera ono što

tražite – Avatar je igra za vas, pošto izgleda zaista imponantno. A ako tražite nešto originalnije, pripremite se za Worldshift, post-apokaliptičnu strategiju u kojoj se ljudi, mutanti i vanzemaljci bore za prevlast nad opustošenom Zemljom iz budućnosti. Za razliku od klasičnih strategija, ovde akcenat neće biti na istraživanju novih jedinica već na nadogradnji postojećih, putem raznih artefakata koje nalazite u toku igranja.

Osim Simića i Worldshift-a, ni jedna od gore navedenih igara nisu PC ekskluzive, već se pojavljuju i u verzijama za Xbox360, kao i za PS3. Što se konzolnih ekskluziva tiče, ovog meseca i nemamo toliko puno noviteta.

Verovatno najiščekivaniji naslov je Tony Hawk Ride, i to ne toliko zbog same igre (koja će verovatno biti grafičko i minorno konceptual-



17.11.
Call Of Duty: Modern Warfare 2
(Xbox360, PC, PS3)

no unapređenje ustaljene franšize koja broji već devet nastavaka), već zbog hardverskih periferija koje će se isporučivati uz originalnu verziju igre. Naime, ako vam je dosadilo da na džojpedu kontrolirate svog ultimativnog skejtera, možete nabaviti i skejt-pad, koji je razvijen ekskluzivno za ovu igru. Izgleda kao običan skejt bez točica, a mi nešto sumnjamo da ćete na njemu moći da izvedete 360

flip+backflip+christ air kombo.

Za Wii i Nintendo DS u novembru igramo dve ekskluzive. Prva je Rabbids Go Home, spinof priča o zečevima iz kultnog serijala Rayman koji je svakako video i boljih dana. U svakom slučaju, u klasičnom arkadno-platformskom maniru, zečevi odlučuju da im je dosta zezanja i uz vašu pomoć kreću u potragu za kućom.

Naravno, ludi zečevi su ubeđeni da potiču sa Meseca, do kog žele da stignu uz pomoć džinovskog tornja od đubreta, ali takav nadrealni koncept se i mogao očekivati od proizvoda koji je ipak u srodstvu sa Rejmenom. Need For Speed: Nitro je ekskluzivno razvijan za Nintendo DS i Wii. Munjevito brza arkadna vožnja je ono što je obećano i nema razloga da u to sumnjamo. Iako je NFS

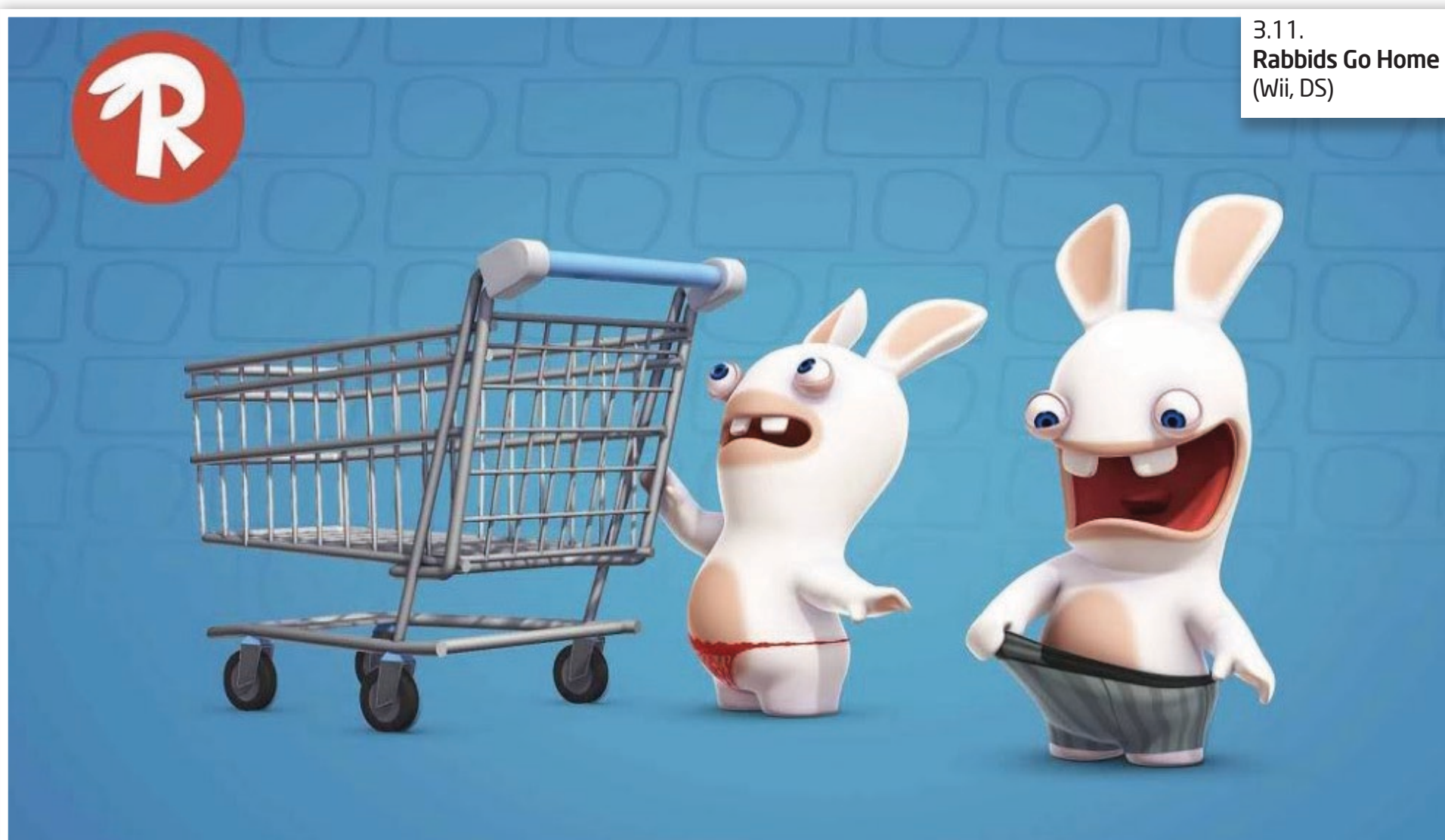
serijal sa najnovijim nastavkom Shift napravio pseudo-radikalnu izmenu u konceptu, Nitro će svakako zadržati neke elemente starog koncepta, koji će na ovim ručnim konzolama imati više smisla.

I za kraj – muzičke igre! Još prošlog meseca smo zaključili da su ove igre dostigle neslućenu popularnost, a sada se samo još jednom

uveravamo u to. Dakle, Band Hero je isto što i Guitar Hero, samo sa novim nazivom. Ako vam je već dosadio Guitar Hero 5 (a nema ni dva meseca da se pojavio), ovo je igra za vas... valjda. Lego Rock Band je još jedan od dokaza da se LEGO ozbiljno nameraćio da otupi prava na svaki popularizovani koncept koji im se dočepa šaka. Ne mora da bude loše, naravno... ali ipak. Šta je dosta – dosta je.



3.11.
Lego Rock Band
(Xbox360, PS3, Wii, DS)



3.11.
Rabbids Go Home
(Wii, DS)

STIŽE U NOVEMBRU

- 2.11. **Style Savvy** (Nintendo DS)
This is Vegas (Xbox360)
- 3.11. **Yoostar** (PC)
Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition (PC, PS3, Xbox360)
Silent Hill: Shattered Memories (PS2, PSP, Wii)
Cop: The Recruit (DS)
Safecracker (DS)
Jak and Daxter: The Lost Frontier (PSP, PS2)
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3 (PSP)
Dragon Age: Origins (PC, Xbox360, PS3)
Rabbids Go Home (Wii, DS)
Lego Rock Band (Xbox360, PS3, Wii, DS)
Band Hero (Xbox360, PS3, Wii, DS)
Disney's A Christmas Carol (DS)
- 6.11. **Yoga** (Wii)
- 8.11. **Shaun White Snowboarding: World Stage** (Wii)
- 10.11. **Sushi Go Round** (Wii, DS)
Jonas (DS)
Chaotic: Shadow Warriors (Xbox360, PS3, Wii, DS)
Call Of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox360, PS3)
Samurai Shodown: Edge of Destiny (Xbox360)
Worldshift (PC)
Final Fantasy IX Ultimate Collection (PC, Xbox360)



24.11.
Avatar
(PC, Xbox360, PS3, Wii, DS, PSP)



10.11.
Worldshift
(PC)

STIŽE U NOVEMBRU

- 17.11. **Planet 51** (Xbox360, PS3, Wii, DS)
Karaoke Revolution (Xbox360, PS3, Wii)
Need For Speed: Nitro (Wii, DS)
Left 4 Dead 2 (PC, Xbox360)
Assasin's Creed 2 (Xbox360, PC, DS)
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
(PC, Xbox360, PS3, Wii, PSP, DS)
NCAA Basketball (Xbox360, PS3)
Scene It? Bright Lights! Big Screen! (Xbox360, PS3, Wii)
The Sims 3 World Adventures (PC)
Resident Evil: Darkside Chronicles (Wii)
F1 2009 (Wii, PSP)
Tony Hawk Ride (Xbox360, PS3, Wii)
Little Big Planet (PSP)
- 24.11. **Avatar** (PC, Xbox360, PS3, Wii, DS, PSP)
- 25.11. **Fighting Fantasy:**
The Warlock of Firetop Mountain (DS)

Još se očekuje:

Ride To Hell (PC, Xbox360, PS3)
METRO 2033: The Last Refuge (PC, Xbox360, PS3)
Zombie Driver (PC)
Venetica (PC, Xbox360)

POSTIGNIMO 10 MILIONA GOLOVA KOD KUĆE

I JOŠ 10 MILIONA U GOSTIMA. PROMENIMO ISTORIJU DOK
ČEKAMO DORUČAK PODIGNIMO PEHAR PRE RUČKA. POŠALJIMO
ODBRAMBENE IGRAČE PO BUREK KORISTEĆI DRIBLING OD 360
STEPENI. ISKORISTIMO SVAKI PEDALJ TERENA POBOLJŠANIM
ZATVARANJEM, PRECIZNIM DODAVANJEM I POSTAVLJANJEM,
DVE SEZONE ZAISTA UŽIMO U IGRU. ZAIGRAJMO FIFA-U.



LET'S FIFAT10



FIFA.EASPORTS.COM

U PRODAJI OD 2. OKTOBRA 2009.
ZA SVE IGRAČKE PLATFORME!



© 2005 FIFA



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.



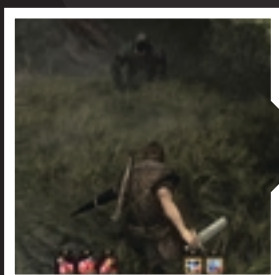
TEKKEN 6

PRO EVOLUTION SOCCER 2010



FIFA 10

OPERATION FLASHPOINT:
DRAGON RISING



RISEN

HALO 3 ODST



KING OF FIGHTERS XII

NBA 2K10



NBA LIVE 10

BRUTAL LEGEND



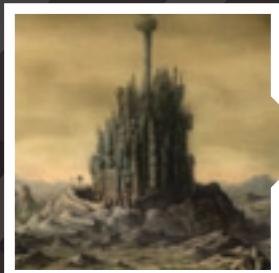
HEROES OVER EUROPE

DEAD SPACE EXTRACTION

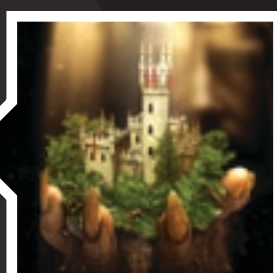
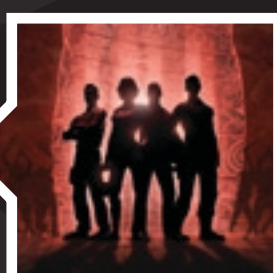
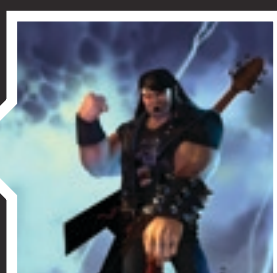
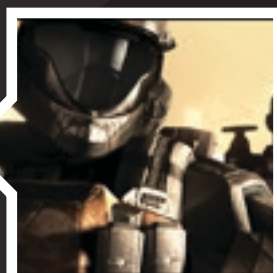
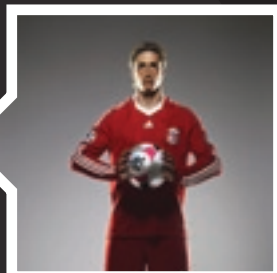


TROPICO 3

MAJESTY 2



MACHINARIUM



REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



IGRA MESECA: FIFA 10

TEKKEN 6



Još jedan legendarni serijal koji nas je ove godine obradovao novim delom.

90



- ✓ Najviše likova do sada.
- ✓ Brza i zanimljiva akcija.
- ✗ Bez revolucionarnih noviteta.
- ✗ Preduga učitavanja.

Kakva sjajna godina za ljubitelje borilačkih igara! Street Fighter IV, King of Fighters XII, a sada i Tekken 6 su stigli (po prvi put u serijalima) na next-gen konzole (a SFIV i na PC). O Street Fighteru smo već dva puta pisali na stranicama Play!-a, KoF XII krasi stranice ovog broja, a opis koji upravo čitate je i naša ekskluziva/priča sa naslovne strane za novembar – Tekken 6. Dve godine čekanja da se Namco smiluje i ko-

načno nam portuje ovu igru sa arkadnih mašina se polako isplaćuju, naročito ako se ima u vidu da nam je stigla verzija koja sadrži Bloodline Rebellion update.

Jedina loša stvar kod tolikog razmaka pre izdavanja ovog porta se može ticati grafike, a i to je jedva primetno. Modelima se skoro nema šta zameriti, teksture su odlične, a animacije su tečne da tečnije ne mogu biti.

Za pohvalu je i to što konzole drže svojih 60 frejmova po sekundi bez ikakvih problema. Borbe se odvijaju na raskošnim lokacijama, kod kojih se konačno može primetiti da manjka neki poligon, ali budimo realni, da biste bili dobri u Tekkenu morate biti koncentrisani na borbu, a ne na okolinu. Kada se na to dodaju vrhunski zvučni efekti i standardno dobra muzika (nekima će možda smetati naglašeni anime prizvuk, ali to je za-

Platforma:
PS3, X360

Razvojni tim:
Namco

Izdavač:
Namco Bandai Partners

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.tekken.com

Maloprodajna cena:
6499 dinara.



ista stvar ukusa), tehnička strana Tekkena 6 zaslu uje najvi e ocene. Zapravo, jedina prava mana su preduga ka u itavanja likova pre borbi, i to za po nekoliko sekundi u odnosu na ono na  ta smo navikli,  to zaista ume da iritira u borbama jedan na jedan sa  ivim protivnikom.

Mnogo bitnije su, naravno, ocene za samu igrivost, broj likova, koli inu modova, i pona anje igre preko interneta, pa krenimo redom. Svi koji su imali prilike da igraju Tekken znaju da ima specifi an sistem izvo enja. Mo e se re i da poenta nije u klasi nim specijalkama/magijama, ve  borci imaju na raspolaganju neverovatnu koli inu udaraca koje mogu da vezuju u jo  neverovatnije kombinacije. Zaista dobri igra i umeju usred udarca da pre u iz kombua u kombo i tako zbune protivnika i izba-

ce ga iz odbrambene pozicije. Iz toga naj e ce usledi "lansiranje" i prelazi se u jo  jedan za titni znak Tekkena –  ongliranje/pimpovanje protivnika u vazduhu. Po na em mi ljenju, ovo je do sada najbolja implementacija ovog sistema, i jo  jedan ogroman korak unapred u odnosu na besmisleno lako  ongliranje iz Tekkena 4. Novitet je Rage sistem, koji se aktivira kada ostanete na poslednjih 10ak procenata healtha, i tada udarate mnogo sna nije, te dobijate  ansu da preokrenete tok runde u kojoj ste bili na ivici poraza. Koliko je ovo dobar sistem, vreme  e pokazati, a igra i  irom sveta su trenutno prili no podeljeni – jedni misle da je Rage besmislen i da ne funkcioni e dobro, a drugi da je u pitanju sjajan dodatak.

 to se ti e pristupa nosti,  estica se ne razlikuje nimalo od prethodnika. Ukoliko nikada ranije niste igrali Tekken, ne e vam biti problem da se borbama protiv CPU-a brzo nau ite



osnovama, pa čak i da klasičnim button-mashingom odnesete i poneku pobjedu nad živim protivnicima. Naravno, ukoliko odlučite ozbiljno da se uvežbate (ova igra posедуje prilično dobro koncipirane i zabavne modove za vježbanje koji će vas naučiti tajmingu između udaraca i principima vezivanja kombua), vrlo brzo ćete shvatiti šta treba da radite i

provaliti koliko na prvi pogled jednostavni Tekken 6, zaista ima taktičkih opcija. No, da biste postali pravi majstor i Kralj turnira Gvozdena Pesnice, biće potrebno mnogo, mnogo vježbe.

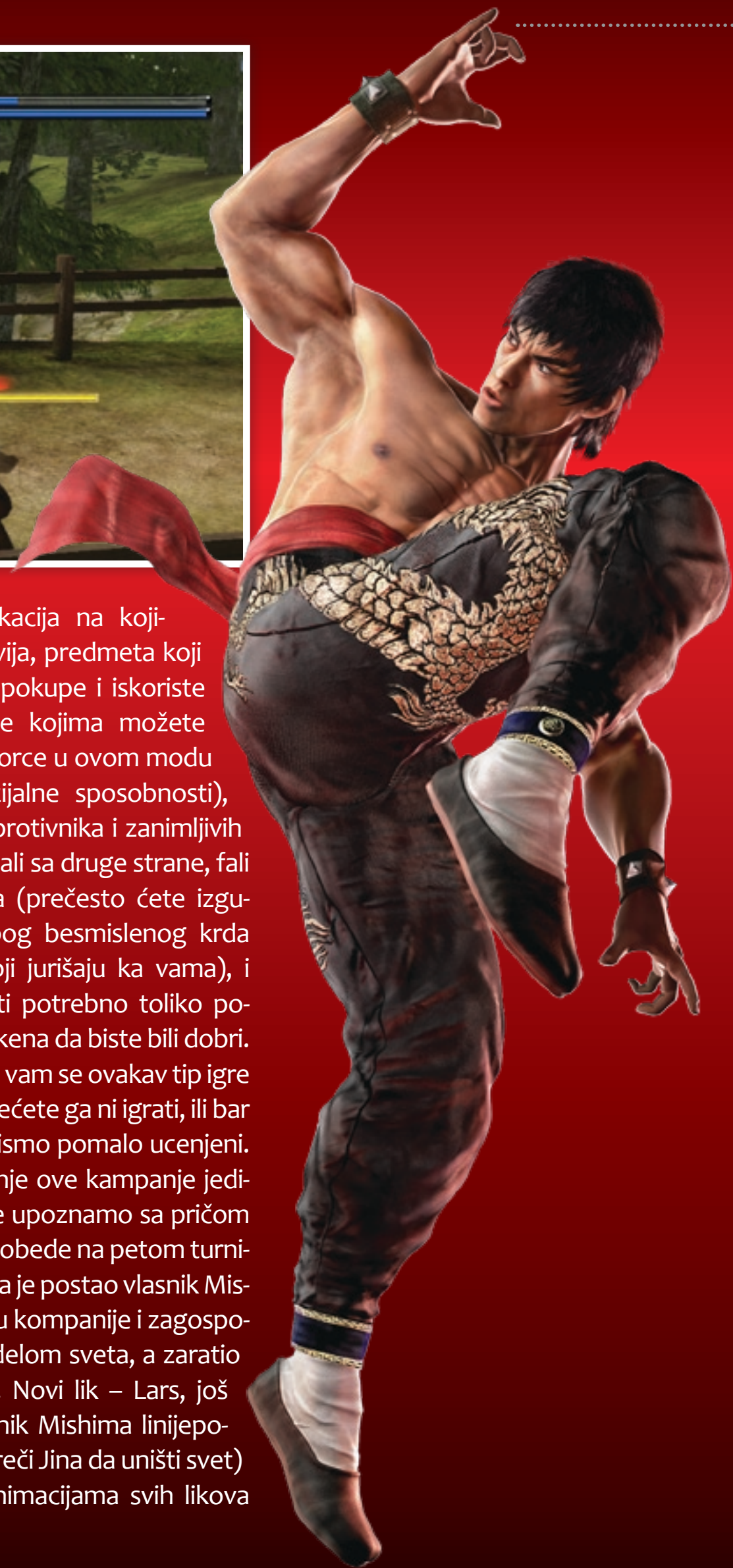
Još jedan od razloga za svu tu vježbu je i broj likova koji su na raspolaganju. Ovo je najobimniji Tekken u serijalu, a igrači mogu da se opробaju u ulogama tačno 40 likova, od kojih je šest potpuno novo (četiri su predstavljena na originalnoj Tekken 6 arkadi, a još dva su dodata sa pomenutim Boodline Rebellion dodatkom). Pored novih likova sa kojima se treba upoznati i svi ranije viđeni su doživeli manje ili veće promene i to sa dva cilja. Prvo, uklonjene su neke kombinacije koje su bile nezaustavljive kod nekih karaktera, ali su oni zauzvrat ojačani na drugim mestima, pa je balans po mnogim ocenama najbolji od svih igara u serijalu. Drugo, dešavalo se da borci isuviše međusobno liče po osobinama i stilu. Iako niko nije drastično promenjen, sada su razlike mnogo veće (kao što su Ryu i Ken postajali sve više i više različiti tokom evolucije Street Fighter serijala) i može se reći da svaki od ponuđenih likova apsolutno stoji samostalno. Ako bismo baš morali

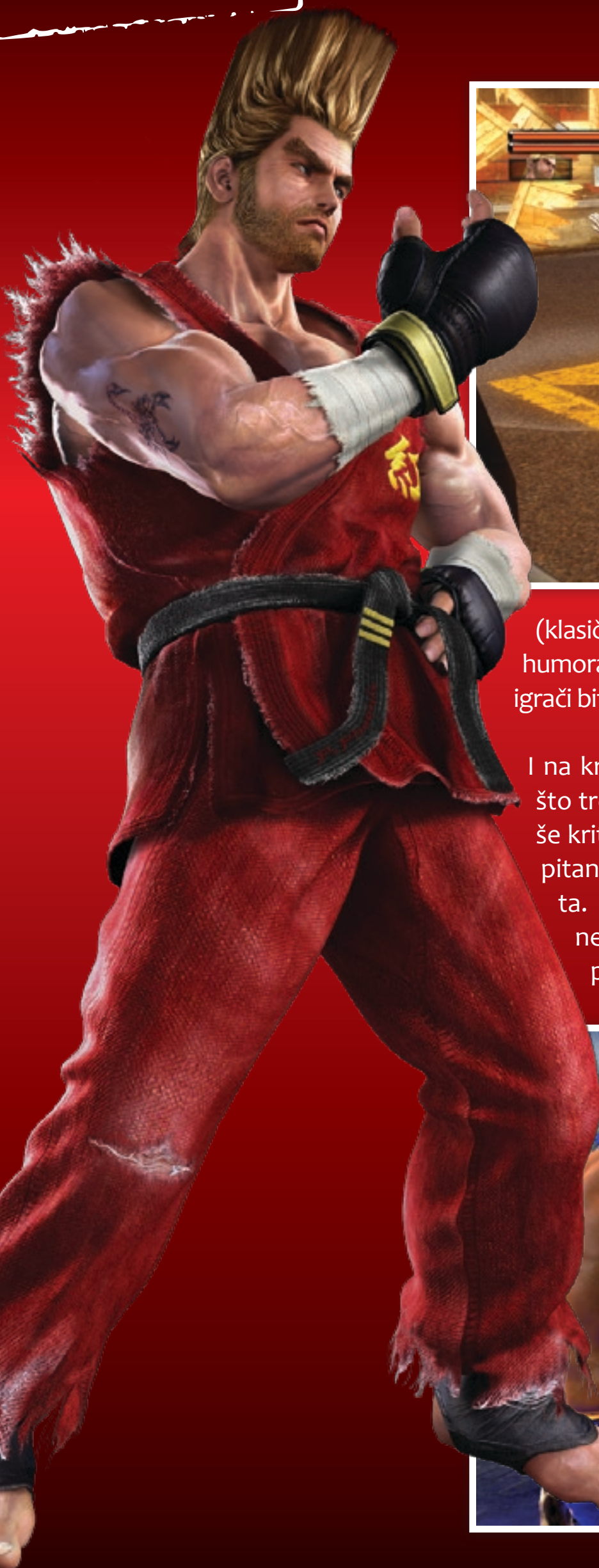


da tražimo manu ovolikog broja ponuđenih boraca, ona bi se odnosila na to što je ekran za biranje lika pre borbe prenatrpan sićušnim portretima, te pomalo nepregledan.

Što se modova tiče, pred nama su standardne opcije za trening, igru za jednog ili za više igrača kako na jednoj konzoli, tako i preko interneta, međutim, tu je i jedna zanimljivost koja se zove Scenario Campaign. Tekken je i u delovima 3, 4 i 5 imao modove Tekken Force i Devil Within koji su zapravo bile skrolujuće tablice donekle u fazonu Final Fighta ili Streets of Ragea. Namco konačno smatra da je taj mod dovoljno uznapredovao da iznese priču, pa čak i da u neku ruku sada dobijamo dve igre u jednoj. Prilično je diskutabilno da li je to zaista tako. Sa jedne strane jeste, mod je zaista mnogo uznapredovao i skoro da se može nazvati zasebnom igrom, ali je očigledno da će morati malo da se ispegla. Ima

tu sjajnih lokacija na kojima se SC odvija, predmeta koji mogu da se pokupe i iskoriste (delovi odeće kojima možete da oblačite borce u ovom modu imaju i specijalne sposobnosti), raznovrsnih protivnika i zanimljivih boss fajtova, ali sa druge strane, fali malo balansa (prečesto ćete izgubiti samo zbog besmislenog krda protivnika koji jurišaju ka vama), i neće vam biti potrebno toliko poznavanje Tekkena da biste bili dobri. Naravno, ako vam se ovakav tip igre ne dopada, nećete ga ni igrati, ili bar ne biste da nismo pomalo učenjeni. Pošto je igranje ove kampanje jedini način da se upoznamo sa pričom igre (nakon pobede na petom turniru, Jin Kazama je postao vlasnik Mishima Zaibatsu kompanije i zagospodario većim delom sveta, a zaratio sa ostatkom. Novi lik – Lars, još jedan naslednik Mishima linijepokušava da spreči Jina da uništi svet) i završnim animacijama svih likova





(klasično bizarne uz mnogo humora), moguće je da će neki igrači biti besni zbog toga.

I na kraju stižemo do onoga što trenutno zaslužuje najviše kritike kada je Tekken 6 u pitanju – igra preko interneta. Iako ima srećnika koji ne primećuju nikakve probleme kada se igraju

ovim putem, većina igrača (a i mi sa njima) smatra da su borbe opterećene primetnim lagom, što je smrt za igru koja se bazira na odlukama koje se donose u deliću sekunde. E sada, pošto se nama dešavalo da igramo i savršeno glatke mečeve i one u kojima nismo stigli da se priviknemo na tajming potreban za iole smislene poteze, pretpostavljamo da će se situacija vremenom



smiriti, a dotle imamo dva rešenja. Igra sa društvom na jednoj konzoli je i dalje najbolji način zabave, a sada postoji i mogućnost ghostovanja ličnosti živih igrača, koje će onda CPU emulirati, što isto nije loš način za vežbu.

Tekken 6 je pravi pogodak za sve ljubitelje ovog serijala i ovog pristupa borilačkoj igri. Odlične tehničke

karakteristike, dodatno ispeglan i unapređen sistem borbe, mnoštvo raznolikih likova i modova. Već sada, ovo je najbolja igra u serijalu, a to će se dodatno učvrstiti kada se srede problemi sa net kodom. Istina je i da ljudi koji generalno ne vole Tekken, neće pronaći mnogo toga što će im promeniti mišljenje, ali to nije problem same igre, već stvar ukusa.





Ne zamerate
što ova stranica
nema teksta?



PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Može li temeljno izmenjeni PES da se nosi sa FIFA 10?

Dominacija koju je PES imao praktično od svojih prvih godina, potpuno je nestala prelaskom na trenutno aktuelnu generaciju konzola. Pro Evolution Soccer 2008 bio je ozbiljan promašaj, a prošlogodišnje izdanje

jeste bilo bolje, ali ni približno u dovoljnoj meri da se ugrozi sjajna FIFA 09. Ipak, pojavilo se mnogo naznaka da će PES 2010 konačno vratiti serijal na vrh. Konami je vrlo ozbiljno pristupio njegovoj izradi, o čemu svedoči i to da je razvojni tim proširen sa čak 200 novih ljudi. Sada kada je konačan proizvod pred nama, možemo reći da se uloženi napor zaista vidi, iako godinu dana očigledno nije bilo dovoljno da se realizuje sve što je zacrtano.

Pomalo je neobično započeti opis

predstavljanjem audio-vizuelnih karakteristika, ali one neosporno jesu jedan od najvećih kvaliteta ovog ostvarenja. Potpuno iznenađenje jeste odluka Konamija da konačno „odreši kesu“ i obezbedi licenciranu muzičku podlogu,

odnosno pesme izvođača kao što su Kaiser Chiefs ili Chemical Brothers, koje će boravak u menijima učiniti prijatnijim iskustvom nego ranije. Takođe, navijanje je značajno una-

Platforma:
X360, PS3, PC, Wii, PS2, PSP

Razvojni tim:
Konami

Izdavač:
Konami

Internet adresa:
www.konami-pes2010.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.

Preporučena konfiguracija:
Dual Core procesor, 2 GB Ram, 8800GT

85



- ✓ Temeljno unapređena Master Liga
- ✓ Izuzetan broj taktičkih opcija
- ✓ Najlepša fudbalska simulacija svih vremena
- ✗ Katastrofalan komentar
- ✗ Izvođenje je i dalje brže nego što bi trebalo da bude i ima dosta sitnih propusta
- ✗ Daleko skromniji izbor liga nego u FIFA

Za razliku od Lige Šampiona, takođe licencirana Liga Evrope ne može da se startuje van Master League ili League moda



Tempo igre je usporen, ali ne dovoljno da bi bio realističan kao u FIFA

pređeno – publika je i dalje previše anemična za naš ukus, ali barem bodri domaći tim i zviždi protivniku, sve u skladu sa dešavanjima na terenu. Jedini potpuno zastareli elemenat jeste komentatorski dvojac, koji je čini se - nikada slabiji. Već u prvoj utakmici mogli smo da čujemo neverovatan broj fraza direktno preuzetih iz prethodnika, a mnoge od njih se javljaju u potpuno neprimerenom trenutku. Npr. nije retka prilika da Jon Champion konstatuje da je tim na rubu poraza, iako gubi sa 1-0 u 15-tom minutu utakmice. Ipak, na grafiku je jako teško požaliti se – ovo je zaista prvi PES za koji se slobodno može reći da koristi potencijale današ-

njeg generacije hardvera. Engine je izuzetno unapređen, a najviše pažnje posvećeno je izgledu samih igrača. Lica fudbalera su vrlo realistično i zašto to ne reći, vidljivo

Konami ima izuzetno poverenje u kvalitet igre – prvi kontigent naštancovan je u čak 3 miliona primeraka!

bolja nego kod FIFA 10 za konzole, a zahvaljujući fantastičnom osvetljenju, to još više dolazi do izražaja. Poseban utisak ipak predstavljaju mečevi u Ligi Šampiona (Konami i ove godine ima ekskluzivnu licen-

cu) koji su zaista pravi praznik za oči! Vrlo važna komponenta vizuelne privlačnosti svakako je kvalitet animacije, a tu PES već odavno nema šta da traži pored FIFA. Nažalost, i pored videa u kome u smo mogli da vidimo Leo Messi-ja kako učestvuje u motion capture sesiji, konačan utisak i dalje nije briljantan. Kao i godinama unazad, sporadično ćete primetiti poneki novi pokret, ali to je i dalje daleko od onoga čemu smo se nadali.

Ono što sve ipak najviše zanima jeste šta je urađeno po pitanju izvođenja, jer su tu unapređenja bila najpotrebnija. Dobra vest je da je razvojni tim ovoga puta po-

Mečevi Lige Šampiona najbolje pokazuju grafičke mogućnosti igre



nudio nekoliko zaista značajnih novina koje će promeniti način na koji doživljavamo PES. Očigledno po ugledu na FIFA 10, u igru je prvi put ubačen dribling u 360 stepeni! U teoriji, to znači da sada imate daleko veću slobodu, jer više niste ograničeni na svega 8 smerova. Iako bismo rekli da je kretanje ipak prošireno na 16 ili 32 smera, ova ideja je svakako dobra i vidljiva u praksi. Druga krupna promena odnosi se na odziv komandi. Situacije u kojima ste sa jednim igračem mogli da predriplate celu protivničku odbranu konačno su postale stvar prošlosti, iz prostog razloga što je fudbalerima potrebno mnogo više vremena da reaguju, nalik na FIFA serijal! To podrazumeva da brzi napadači više nisu toliko u fo-

kusu, jer se daleko više forsira pas igra, odnosno brzo oslobađanje lopte. Ipak, početni period navikavanje kroz koji ćete morati da prođete apsolutno se isplati – tempo

Pojavilo se mnogo naznaka da će PES 2010 konačno vratiti serijal na vrh. Konami je vrlo ozbiljno pristupio njegovoj izradi, o čemu svedoči i to da je razvojni tim proširen sa čak 200 novih ljudi

je na ovaj način postao sporiji i realističniji, baš kao što su fanovi i tražili. Simulacijski karakter ipak

nije toliko izražen, jer je gameplay i dalje značajno brži nego kod glavnog rivala, a i sudijski kriterijum je ublažen, tako da je više nema toliko prekida. Golmani će vas definitivno nervirati manje nego ranije, jer će im lopte češće završavati u rukama, što smanjuje broj golova koje ćete primiti ne svojom krivom.

FIFA već odavno može da se pohvali zavidnim taktičkim opcijama, ali je Konami ovoga puta uspeo da postigne nešto slično, kopirajući neke koncepte EA Sports-ovog serijala. Npr. tradicionalni grafički prikaz karakteristika igrača potpuno je nestao, mada je on iskreni da budemo, mogao da bude zadržan kao op-





9 IBRAHIMOVIĆ

unicef



cija. Ipak, sada je barem mnogo lakše dobiti pravu sliku o kvalitetu vaših pulena, samim tim što je uvedena ukupna ocena, koja opet zavisi od toga koje ste im ulogu dodelili. Dalje, uvedeni su i slajderi, kojima se može uticati na ponašanje tima. Vrednostima od 0 do 100 određuje se kompaktnost formacije, pružanje podrške igraču sa loptom, presing i drugi faktori, na koje treba obratiti pažnju čak i ako ne volite da menjate default formacije. PES je oduvek bio poznat po individualnosti igrača, a ona je sada još više došla do izražaja zahvaljujući sistemu sa karticama. Ovo ipak ne predstavlja arkadni element, kako se u početku činilo, već samo naglašava specifične spo-

sobnosti određenog fudbalera, koje može a ne mora da koristi, već u skladu sa postavkom igre.

I u pogledu sadržaja, načinjeni su pomaci, ali najmanje kada je reč o licencama, tako da je opet na

Kao i prošle godine, DLC će biti potpuno besplatan

igračima da to isprave kroz option fajlove i patch-eve. Nama ipak nije jasno zbog čega Konami i dalje ostavlja samo 18 praznih mesta za kreiranje timova (očigledno namenjenih za Bundesligu), jer za to zaista ne postoje objektivni razlozi. Većina modova ostalo je nepromenjeno, ali tu postoje dva izu-

zetka – online je konačno proširen i definitivno radi sa mnogo manje laga nego u PES-u 2009, ali je prava zvezda Master League! Ona je praktično prvi put od kada postoji doživela potpuni redizajn, tako da sada nudi daleko više slobode u vođenju tima, i predstavlja fantastično iskustvo za jednog igrača, pored kojeg FIFA-in Manager mode deluje potpuno nedoraslo.

Iskreni da budemo, PES 2010 nije revolucija kakvu smo očekivali, ali predstavlja mnogo veće unapređenje nego što su to bila prethodna dva nastavka. Iako to još uvek nije dovoljno da se nadmaši FIFA, razlika je ove godine zaista mala. Uostalom, ako volite fudbal, sigurno ćete uživati uz oba ostvarenja.

FIFA 10



FIFA 09 je dovela serijal na tron - da li je FIFA 10 u stanju da ga sačuva?

Prelazak na trenutno aktuelnu generaciju konzola EA Sports je dočekao mnogo bolje od svog većitog rivala kada su u pitanju fudbalske simulacije. Za samo dve godine, FIFA je uspela da izgradi status nesumnjivog kralja žanra, ostavljajući PES iza sebe, što je bilo posebno vidljivo poredeći izdanja za 2009. godinu.

Ono što je FIFA 09 činilo toliko dobrim bila je čista sinergija – svaki element, počevši od grafike, zvuka, modova pa i samog gejmplaja bio je rešen ozbiljnih problema. Neosporan kvalitet ove verzije doveo je do toga da fokus ovogodišnjeg izdanja bude nešto drugačiji, odnosno da se najveća pažnja posveti problemima i nedostacima na koje su ukazivali sami igrači.

Jedan od njihovih najvećih zahteva odnosio se na implementaciju kretanja u 360 stepeni, a ta želja je sada konačno ispunjena. Realna korist od dodatne slobode najprimetnija je prilikom driblinga, ali ipak nismo baš ubeđeni da cela stvar ima

preterano veliki uticaj na izvođenje, baš kao i u slučaju PES 2010. Nama se čini da je mnogo važnije to što je igra mnogo bolje izbalansirana. U FIFA 09, eksplozivni igrači predstavljali su gotovo nezaustavljive gol-mašine, koje je samo trebalo hraniti dubinskim lop-tama. Zbog toga su ekipe sa superbrzim fudbalerima (pre svega Manchester United) bile totalno nadmoćne. Ovaj problem je rešen unapređenjem inteligencije odbrane, koja se sada mnogo bolje postavlja, tako da vrlo retko ispada iz igre. Sve ovo nameće da više ne postoji jedan dominantan način na koji se postižu golovi, a o tome svedoči i unapređenje šuta. Šanse da u FIFA 09 postignete gol sa 25 metara graničile su se sa teorijom, ali sada stvari stoje mnogo bolje.

FIFA 10 je zvaničan sponzor engleskog trećeligaša Swindon Town-a

89



- ✓ Mnogo bolji balans nego u prethodniku
- ✓ Virtual Pro
- ✓ Konačno je porađeno na Manager modu...
- ✗ ...ali ne dovoljno da bi on bio upotrebljiv
- ✗ Skroman izbor reprezentacija
- ✗ Grafika praktično nije napredovala i sada zaostaje za PES-om



Tempo igre je za nijansu sporiji od FIFA 09, što je pozitivan pomak

Golmani više ne brane nemoguće lopte, a sami šutevi su realističniji, u smislu da je moguće uputiti jak udarac u okvir gola sa velike razdaljine.

Taktički segment ojačan je mogućnošću da kreirate sopstvenu akciju

**Direktno iz igre možete
besplatno preuzeti
stadion Santiago
Bernabeu**



Igrači se ponašaju inteligentnije u svim situacijama, uključujući prekide

prilikom prekida, određujući pozicije i kretnje svojih igrača. Iako je prvo bilo najavljeno da će ova opcija moći da se koristi samo u single player-u, u poslednji čas je doneta odluka da se ona aktivira i u online modovima, mada je EA Sports najavio da će je ukloniti ukoliko se ispostavi da je moguće zloupotrebiti je na neki način.

Vrlo bogat izbor režima je ono što smo očekivali – online je ponovo fantastičan, a sada je konačno moguće filtriranje protivnika, odnosno pronalaženje rivala koji vodi tim slične snage. Manager mod je od svog predstav-



Platforma:
X360, PS3

Razvojni tim:
EA Canada

Izdavač:
EA Sports

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
http://fifa.easports.com/

Maloprodajna cena:
5999 dinara.

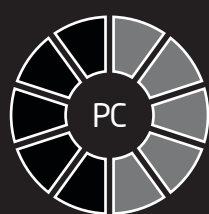
Podržava:
Dualshock 3, 720p

PC verzija

Nada da će ovogodišnje izdanje FIFA za PC biti nalik na ono sa Xbox 360 i PS3 raspršila se još na E3 sajmu, kada je EA najavio da to nije moguće, jer navodno, sada svega 10% igrača ima potreban hardver da ga pokrene. Umesto toga, načinjeni su samo mikroskopska unapređenja, vidljiva samo vrlo retkim zaljubljenicima u prethodnika. Izvođenje je praktično ostalo identično, a razvojni tim je samo pokušavao da uoči i ispravi propuste, pre svega vezane za AI. Plod toga predstavljaju nešto bolje reakcije golmana i kretanje saigrača, ali to ima smisla koliko i silne Zastavine revizije Yuga. Jednostavno, gejmplej je i dalje zasnovan na PS2 verziji i ne dozvoljava puno mesta za napredak, pa deluje stravično zastarelo. Kolizije između igrača su nikakve, kretanje lopte je sve samo ne realno a same animacije nisu unapređene već godinama unazad. Ista priča važi i za grafiku – nesrećni engine iz prethodnika iskorišćen je još jednom i nije nimalo doteran, naprotiv. Lica igrača i dalje deluju vrlo neprirodno i više podsećaju na zombije, dok travnata podloga dolazi u vrlo čudnim nijansama zelene boje. U odnosu na tehnički impresivni PES 2010, pa čak i njegove starije verzije, FIFA 10 deluje očajno, a pritom čak nije ni manje zahtevna, što obesmišljava celu priču oko navodne želje da ona bude upotrebljiva i na slabim konfiguracijama. Ono šta takođe treba zaboraviti jesu online modovi i Be A Pro, koji su samo bleđa senka svega što može da se vidi na PS3 ili Xbox 360. Uzimajući sve u obzir, činjenica da se u igri opet nalaze desetina liga (uključujući rusku, koja je prisutna još samo u PS2 verziji) ne znači apsolutno ništa. FIFA 10 je potpuni promašaj, možda i najcrnje poglavlje u serijalu do sada.



4.6



U pogledu grafike urađeno je vrlo malo – PES 2010 je definitivno lepša igra

ljanja praktično oduvek bio najslabija tačka i nažalost, tako ostaje i sada. Njegova zapuštenost je tolika da je EA Sports najavio da će biti potrebne još dve godine da se dovede u red! Ovo ga puta, rađeno je samo na ispravljanju najvećih problema, vezanih za povećanje realističnosti transfera, pozajmice igrača i simulacije rezultata, ali su mnogi bagovi zaostali i ispravljaju se u hodu, putem patch-eva. Virtual Pro vam omogućava da kreirate sami sebe preko EA Game Face tehnologije i da zatim učestvujete praktično u svim single i multiplayer modovima! Ovo je pun pogodak, zato što se učinak na terenu nagrađuje experijencijom poenima, neophodnim za lagano unapređivanje ocena.

Sadržinski, FIFA 10 je i dalje veoma impresivna i poseduje fenomenalnih 30 liga i 500 timova, uz (samo) 41 reprezentaciju, čiji je izbor opet vršen na osnovu vanfudbalskih kriterijuma (što je i razlog zbog čega nema Srbije i Bosne umesto recimo Austrije ili Velsa). Ipak, lepo je što su konačno rešeni problemi sa holan-

dskim fudbalskim savezom, tako da je i nacionalni sastav ove fudbalske velesile potpuno licenciran.

Po rečima samog razvojnog tima, aktuelni FIFA engine je dostigao svoj zenit i pruža vrlo malo prostora za dalji napredak, pa je vrlo moguće da je FIFA 10 poslednje regularno izdanje igre koje ga koristi. Zaista, sa tehničke strane nije lako primećivati unapređenja, ali to na sreću još uvek ne predstavlja problem, bez obzira na to što nas je PES 2010 više impresionirao. Sa druge strane, FIFA je od svog rivala mnogo bolja u pokretu. Prelazak sa Konami-jeve vizije fudbala na FIFA 10 predstavlja pravo otkrovenje, jer je kvalitet animacije kretanja igrača ali i lopte još uvek za klasu bolji.

Zvučna podloga je standardno dobra, naročito komentar Martin-a

Tyler-a i Andy Gray-a koji više nije skriptovan već se zasniva na njihovoj impovizaciji,



mada se na samo navijanje kao i uvek mogu staviti primedbe, jer atmosfera na stadionima nije dovoljno naelektrisana, čak i na velikim derbijima.

FIFA 10 jeste logičan korak napred, bez obzira što je realno doživela mnogo manje unapređenja od svog glavnog rivala. EA Sports je i dalje vlasnik najbolje fudbalske simulacije koja ima našu nesumnjivu preporuku, ali se nadamo da će sledeće izdanje doneti mnogo više.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

U vojsku me Codemasters šalje.

Za početak, bitno je naglasiti da je ovo simulacija ratovanja i da se kao takva ne može porediti sa tipičnim pucačinama u kojima besomučno tamanimo neprijatelje koji dolaze u talasima. Dakle, pre startovanja igre treba zaboraviti sve stereotipe koje imate o pucačinama i tek se onda Dragon Rising može doživeti u svom najboljem svjetlu. Ako kojim slučajem očekujete konstantnu akciju, stotine besnih vojnika,

dok vi trošite hiljade metkova i redajte ih kao domine, slobodno utehu potražite u nekom drugom naslovu slične tematike. Iako se ceo razvojni tim, koji je bio sazlužan za originalni Operation Flashpoint, prebacio da pravi ArmA II, Codemasters je uspeo da prenese šmek prvog dela i u Dragon Rising. Ova taktička pucačina nam verno prenosi atmosferu iz savremenog ratovanja. Svaka akcija ima svoje posledice, bile one dobre

ili loše po igrača - jedan pogrešan korak i neprijatelj vas može eliminisati jednim metkom. Igrač će biti nagrađen za strpljenje koje prikaže, pažljivo planiranje i mirnu ruku. Iako nije kao većina današnjih pucačina, Dragon Rising unosi tenziju na potpuno drugi način koji će sigurno naći svoju publiku.

Radnja igre se odvija na malom ostrvu Skira u Tihom okeanu u bliskoj

Platforma:
X360, PS3, PC

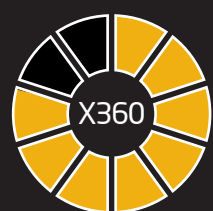
Razvojni tim:
Codemasters

Izdavač:
Codemasters

Internet adresa:
www.codemasters.com/flashpoint

Maloprodajna cena:
Oko 60 evra.

79



- ✓ Sjajna simulacija ratovanja.
- ✓ Co-Op kampanja je prilično zabavna.
- ✗ Sitni bagovi.
- ✗ Odaje utisak nedovršenosti.

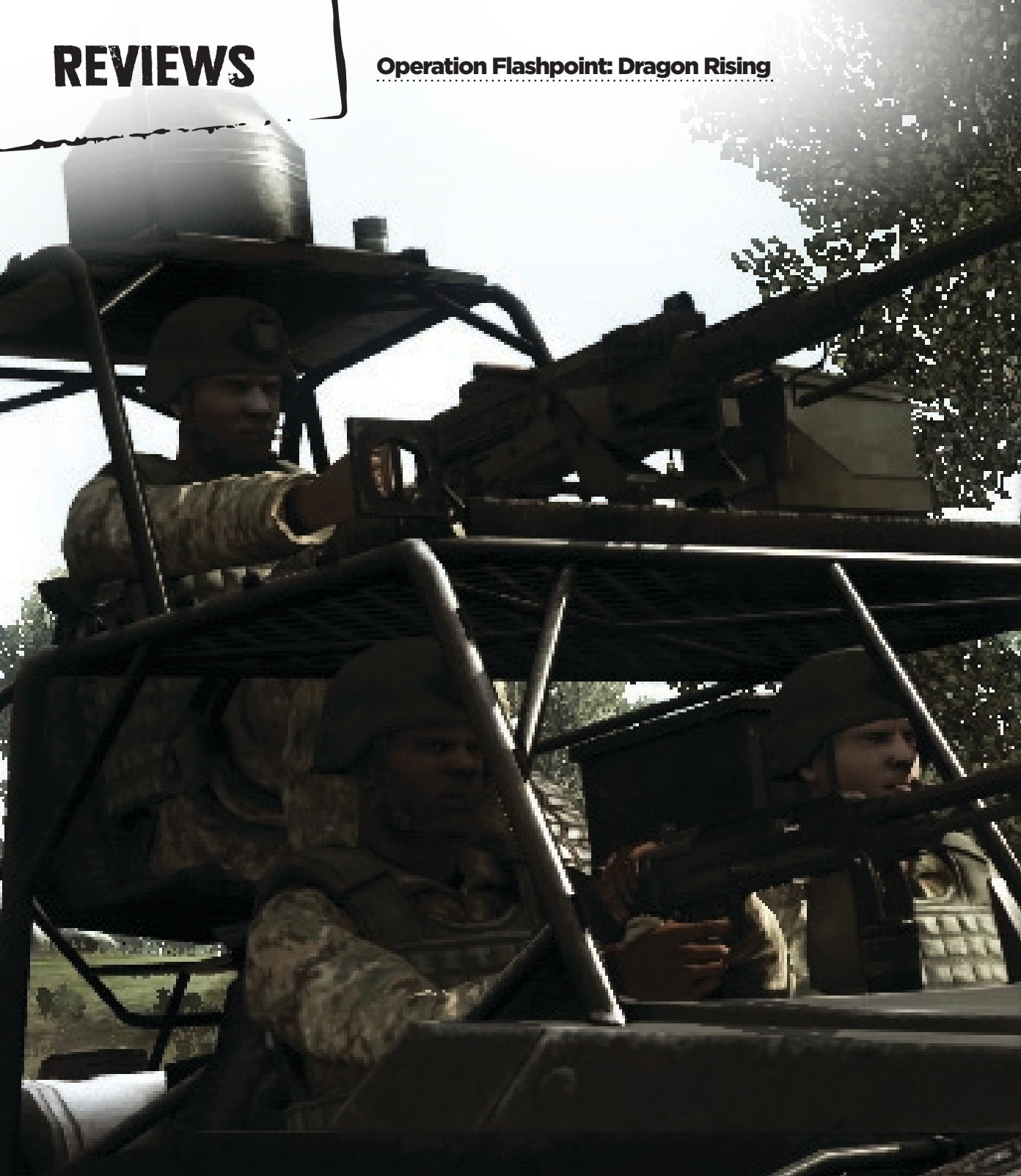


budućnosti. Rusi se sukobljavaju sa Kinezima zbog nerazjašnjenog pitanja oko nafte, a Amerikanci se pridružuju večnom rivalu u cilju suzbijanja nemira. Igrač je u koži marinca specijalnih jedinica i kroz 11 dugih i iscrpljujućih misija će preći celo ostrvo sa ciljem da taktički uguši nemire. U svakoj misiji će vas pratiti 3 saborca koji su prilično korisni ukoliko im se izdaju prave naredbe: pokrivaće vas, odvlačiće pažnju neprijatelju dok se

vi šunjate istom iza leđa, a čak će i primiti koji metak umesto vas. Iako deluje da je super imati takve specijalce pored sebe, nije sve baš tako. Vaši saborci će imati svoje momente ukoliko im tačno ne naredite šta da rade, pa će se sigurno nekoliko puta desiti da nastradate baš zbog njih, a ne zbog vaše greške. Kampanju je moguće igrati u Co-Op modu i tako se osloboditi botova koji znaju da naprave nepotrebne greške, ali da li

će vaši ljudski saborci uspeti da prime svakog neprijatelja kao što su mogli oni koje je vodio AI?

Nivoi težine ne uslovljavaju promene u AI-ju niti u jačini oružja već u količini datih informacija na igračevom displeju. Na najlakšem nivou, igrač će imati svakakve olakšice ispred sebe: radar koji pokazuje gde se neprijateljske jedinice nalaze, stanje metkova, zdravstveno stanje tima,



kompas, navigaciju...; dok se na najtežem nivou na displeju ne nalazi ama baš ništa. Sve što se vidi je živopisan pejzaž, vaše ruke i oružje koje držite. Naravno sve pomoćne sprave su tu, ali je potrebno izvaditi ih iz futrole i upotrebiti ih. Takva akcija oduzima vreme i od igrača pravi glinenog goluba ukoliko nije to odrađio u zaklonu. Za lociranje neprijatelja morate se osloniti na svoje oči i pomoć vaših saboraca koji će vas uredno obavestiti ukoliko primete nekoga. Takođe, na najtežem nivou, uklanja se sistem checkpointa, tako da će smrt značiti povratak na početak

nivoa. Akcija u igri je spora i svaki brzopleti korak će najverovatnije za posledicu imati veliki hendikep i šanse za uspešan završetak misije će drastično opasti.

Tehnički, Dragon Rising je ispunio očekivanja, ali imamo par sitnih zamerki. Igra na maksimalnim detaljima zaista izgleda prelepo, ali ako se zarad performansi malo osakate detalji, Dragon Rising neće biti najsaj-niji biser. Zvuk je solidan, ali nekako nema tu snagu koju smo očekivali, takođe, glasovna gluma je mogla biti mnogo bolja. Takođe, naleteli

smo na mali problem u onlajn borbama - iako je bojno polje ogromno, programeri su, iz nekog samo njima poznatog razloga, ograničili maksimalnu udaljenost od saboraca na 4km. Deluje da je mnogo, 4km iha-haj, pa šta sve može da se uradi na toj razdaljini, ali kada se malo bolje pogleda ispada da je 4km prilično smanjuje mogućnost manevra.

Razvojni tim se hvalio da će igrač moći da istraži celo ostrvo i da neće imati ograničenja u kretanju. Na papiru to je zaista super zvučalo jer su mnoge pučavine uvek usmeravale

igrača ka cilju i to je znalo da ubije osećaj slobode u kretanju i planiranju. Sada vidimo koliko to i nije baš najsrećnije rešenje, naime, misija uglavnom počinje prilično daleko od vašeg zadatka što će vas primorati da prepešačite (sunjajući se) do mesta gde treba da izvršite zadatak. Jeste ovo taktička simulacija ratovanja, ali opet, najmanje 60% vremena će vam otići na pešačenje što će sigurno izludeti igrača...još ako igrate na najtežem nivou i popijete metak na finalnom delu misije... Iako ima toliko realnih elemenata, igra je prilično zabavna. Čak i posle nekoli-

ko smrti u misiji, nešto prosto vuče igrača da opet pokuša i nađe rešenje za prepreku koja stoji između njega i uspešnog završetka zadatka.

Dragon Rising je koliko-toliko uspeo da opravda ime legendarnog nastavka originalnog Operation Flashpointa. Da je razvojni tim uložio malo više truda i ispeglaio pojedine segmente igre, imali bi besprekornu simulaciju pravog rata. Ovako, ovaj naslov će naći svoje mesto u kolekciji zagrženih fanova žanra, dok će većina probati i vrlo brzo se vratiti na neki drugi, manje realniji, FPS.

RISEN

Vaskrsnuće Gothica

U takmičenju za najkraću recenziju igre bi Risen bio apsolutni šampion sa samo jednom reči: "Gothic", što je i logično s obzirom na to da razvojni tim Piranha Bytes sem Gothic serijala nije ništa do sada radio. Njihov najnoviji naslov smešta staru igru u novi svet, u kome ambiciozni mag proteruje bogove sa zemlje. Katakliزمični lanac događaja koji slede oslobađa stare gospodare – titane. Samo jedna osoba može stati na put istrebljenju čovečanstva – neobrijani brodolomac, tj. Vi. Ostrvo je do nedavno kontrolisala kriminalna grupa Don Estebana, ali se to sve promenilo pošto se pojavio Red Svetog Plamena predvođen Inkvizitorom Mendozom koji istražuje ruševine koje su misteriozno izronile svuda po ostrvu. Red je preuzeo kontrolu nad Harbor Townom i isterao Donove ljude u močvaru i mobilizuje u vojsku svakoga ko se bilo kako ogreši o zakon.

Iako je priča nemaštovita i plitka, način na koji se razvija nije. Kao novopridošlica na ostrvu niste vezani ni za jednu od zaraćenih strana, i neko vreme možete raditi za obe. Borba za prevlast se odvija u Harbor Townu, i onog momenta kada uradite pet zadataka za neku stranu (posle svakog zadatka će vas sistem obavestiti o progresu) se vezujete

zatorom Mendozom koji istražuje ruševine koje su misteriozno izronile svuda po ostrvu. Red je preuzeo kontrolu nad Harbor Townom i isterao Donove ljude u močvaru i mobilizuje u vojsku svakoga ko se bilo kako ogreši o zakon.



Priroda je prelepa i opasna, jer nikad ne znate odakle Vas vreba kovčeg s blagom



Inkvizitoru glas daje
Andy Serkis, poznatiji kao
Gollum iz LOTR serijala

85



- ✓ RPG koji ne sputava igrača
- ✓ Zanimljivi kvestovi
- ✗ Prilično "tanka" priča
- ✗ Ne donosi ništa novo

Platforma:
PC, X360

Razvojni tim:
Piranha Bytes

Izdavač:
Deep Silver

Internet adresa:
<http://risen.deepsilver.com/>

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.

Preporučena konfiguracija:
**Core 2 Duo 2.6GHz, 2GB
RAM, 512MB GF8800/Radeon
HD2900, Win XP SP3**

Ashbeast. Nadamo ste da ste redovno snimali poziciju



za nju, i zadaci protivničkog klana će biti otkazani. Dijalozi su dobro osmišljeni i većina orkestra. Izbor strane ne utiče samo na razvoj priče. Kao i u Gothic serijalu, svaka grupacija Vas obučava za jednu klasu. Don Estebanova družina preferira borbu bez magija, i pridružujete im se kad se dokažete u Harbor Townu. Na raspolaganju su im mačevi, sekire, lukovi, samostreli, kao i štitovi. Inkviziciji se najlakše pristupa – napravite bilo kakav prestup i posle temeljnog batinanja ćete se probuditi u dvorištu kao ratnik Reda Svetog Plamena. Oni su hibridna klasa koja koristi motke za borbu ali ima i arsenal magija za opasnije protivnike. Sa motkama je moguće blokirati udarce, ali su infernorne u odnosu na štit jer ne blokiraju ujede zveri. Treća klasa su magovi i oni su neutralni u sukobu dve organizacije, iako blisko sarađuju sa Inkvizicijom. Samo ukoliko se istaknete u održavanju reda i mira ćete dobiti pismo preporuke sa kojim im možete pristupiti. Magovi raspolazu arsenalom magija za svaku

priliku. Transformacijom u nautilusa mogu izbegavati stražu i provlačiti se kroz sitne procepe, transformacijom u ashbeasta poprimate oblik jedne od najopasnijih zveri, sa open lock magijom otvarate sve brate, a sa levitation lebdite gde hoćete. Postoji još dosta korisnih magija koje su na raspolaganju magu, ali on nije jedini: svako može da koristi magiju u obliku scrollova koji se troše prilikom korišćenja.

Sporedne veštine su prava poslastica za ljubitelje RPGova: Alchemy omogućava da pojačate dejstvo biljaka koje uberete na putu i pravite napitke, sa smithing pravite sopstvene mačeve, prstenje i amajlije (a možete naići i na krhotine legendarnih mačeva i ponovo im vratiti stari sjaj), sneaking, pick pocketing, prospecting, skinning – svi oni obebeđuju reagente za neku drugu veštinu. Posebna poslastica je create scrolls gde je moguće imitirati magove moći prepisivanjem na skrol.



F8 je Vaš novi najbolji prijatelj

Razgovori nisu linearni i imaju dozu humora



Ostrvo na kome se nalazite je prilično veliko i šaroliko, i u smislu gameplaya i u grafičkom smislu. Uprkos zastarelom engineu programeri su se potrudili da igra ne deluje arhaično, i potpuno su uspeali u tome – zeleni tereni na površini izgledaju prelepo, a pod zemljom su monotoniju razbili svetlećim pečurkama i kristalima koji raznim bojama osvetljavaju hodnike. Audio aspekt igre je solidan, muzika se prilagođava trenutnoj situaciji, mada je broj numera mali i brzo će Vam dosaditi. Glumci koji su dali glasove su uglavnom obavili dobar posao, mada su se u više navrata dešavale katastrofalne

situacije gde je voice acting praktično nepostojeći.

Kada se sve ovo uzme u obzir mora se reći da je Risen prilično dobra igra i da njena jedina velika mana što ništa novo ne donosi, već deluje kao Gothic klon sa malo drugačijom pričom. Replayability igre je solidan, pošto svaka frakcija ima drugačiji završetak, kao i jedinstvene kvestove. Ako ste voleli Gothic, ne oklevajte u kupovini ove igre. Svima ostalima topla preporuka ukoliko žele nelinearni svet pun pećina, litica i šuma za istraživanje.



Jabuke su zdrave! Na svakih deset pojedenih dobijate poen snage. Isto važi i za jaja.

Karakter ekran. Beskonačni inventar!



HALO 3 ODST

Platforma:
X360

Razvojni tim:
Bungie

Izdavač:
Microsoft

Internet adresa:
www.bungie.net/projects/odst

Maloprodajna cena:
Oko 50 dolara.

Skupa slastica za ljubitelje HALO-a

HALO, kao rodonačelnih FPS-ova na konzolama i jedna od najprodavanijih igara na Xbox sistemima dobila je i svoj nastavak, odnosno dodatni set misija za HALO 3. U pitanju je projekat HALO3: ODST, nastao kao želja Bungiea da napravi svojevrsni mali projekat "sa strane" dok se bave razvojem "velikog" HALO: Reach, koji bi trebalo da se pojavi krajem naredne godine. Igrači preuzimaju ulogu elitnih komandosa Ujedinjenih Nacija koji su poznati pod imenom Orbital Drop Shock Troopers (ODST). Priča se vrti oko napada ujedinjenih vanzemaljaca

pod imenom Covenant na našu divnu planetu, i onoga što se dešava nakon toga. A nakon toga ekipa vojnika kreće do zgarišta grada New Mombasa kako bi potražili svoje pale i izgubljene saborce.

Ovo je ujedno i prva HALO igra u kojoj se u glavnoj ulozi ne nalazi Master Chief, već neimenovani The Rookie, koji je član ODST ekipe. On će, koristeći Human Entry Vehicle (HEV) doći do New Mombase ali i izgubiti svojih pet saboraca, koje će kasnije tražiti uz pomoć veštačke inteligencije poznate kao Superintendent. Nadalje je sve dobro poznata HALO priča i HALO atmosfera, uz neke promene. Pre svega, pošto niste Master Chief i ne posedujete njegove reflekse i napredno odelo, ne možete skakati onako visoko niti trčati onako brzo kako to on ume da čini. Takođe, ne posedujete ni štit koji upija oštećenja, već se, kao i u nekim drugim FPS igrama, nakon što vas pogode morate malo odmoriti da

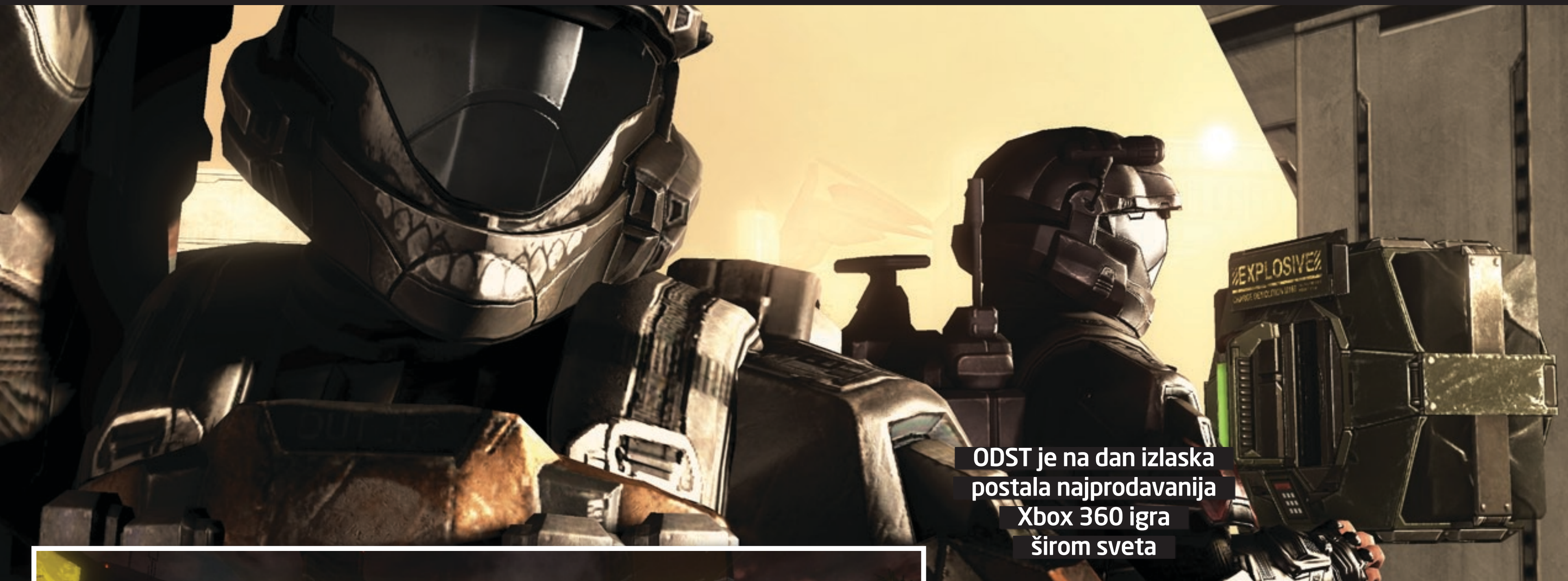
biste se zacelili, ili upotrebiti pakete zdravlja ako su oštećenja veća. Promene je pretpeo i HUD koji je sada baziran na VISR-u (Visual Intelligence System, Reconnaissance). Ovaj sistem vam pruža mogućnost da detektujete prijatelje i protivnike (jedni su oivičeni crvenom, drugi zelenom bojom) kao i da pronađete korisne predmete (svetle žuto). Tu je i kompas ali nažalost, nećete moći da koristite radar.

Glavnu kampanju možete igrati sami ili sa još tri saborca. Kako budete otkrivali dokaze o nestalim vojnicima, doživete flešbek i mogućnost da odigrate deo priče sa upravo tim vojnikom čiji ste deo odeće ili oružje pronašli. Multiplayer segment se takođe dosta oslanja na HALO3 i stiže na drugom DVD-ju. U sebi poseduje 24 mape od kojih je 11 iz originalnog HALO 3. Tu je i novi kooperativni mod pod imenom Firefight u kojem se igrač bori protiv talasa sve jačih i jačih protivnika.

83



- ✓ Novi junak, dobra atmosfera
- ✓ Dobar multiplayer
- ✓ Odlična priča i muzika
- ✗ Kratko a skupo
- ✗ Malo unapređenja



**ODST je na dan izlaska
postala najprodavanija
Xbox 360 igra
širog sveta**



Protivnički AI je odličan

Pohvalu u igri zaslužuje audio podloga odnosno muzička podlogu koju je kreirao Martin O'Donnell. Za razliku od prethodnih HALO igara, ova puta se tri sata muzike zasniva na svojevrsnom opuštenom-džezi zvuku koji najbolje dočarava mračnu atmosferu i igri.

Ako se i dalje pitate, čemu podnaslov, evo razjašnjenja - iako je HALO3 ODST sjajna igra i sjajan paket misija, ipak je u pitanju isuviše kratka i suviše malo različita igra u odnosu na originalni HALO3. Upravo iz tog razloga bi bila bolja kao svojevrsni paket dodatnih misija u vidu downloada putem interneta (za znatno

manje novca) nego "full" igra koja košta kao i bilo koja druga. Ipak, Microsoft je znao da je HALO tema koju igrači neće izbeći bez obzira na cenu, pa je odlučio da zaradi pokaži dinar više. Sve u svemu, ljubitelji HALO-a će sigurno uživati, samo je pitanje po kojoj ceni. Najbolje bi bilo da nekako dođete do igre, odigrate je i vratite nazad, ako je moguće.

**Marvel je izdao limitiranu
ediciju stripa Helljumper
sa glavnim junacima
ODST-a**

KING OF FIGHTERS XII

Kralj boraca prvi put u HD-u, pa...zamalo!

Ukoliko ne računamo sva sporredna izdanja i remake-ove, ovo je dvanaesti deo starog i legendarnog SNK-ovog 2D borilačkog serijala, koji bez obzira na sve odoleva vremenu sa novim izdanjem skoro svake godine. Prosto je neverovatno, ali ovo je prvi KOF naslov u zvaničnom serijalu u kome su originalni NeoGeo sprajtovi iz 1994. napokon zamenjeni kompletno novim. Iako je još prošli nastavak bio izvan ograničenja napokon nadživljenog NeoGeo sistema, tek u ovoga puta stari 2D KOF napokon dobija pravi facelift u HD formatu.

Svi likovi su ponovo crtani u većoj rezoluciji koja je prilagođena HD formatu, mada ih zbog toga ovoga puta

ima samo 20, što je za standarde serijala veoma oskudno. Ne pomaže mnogo ni to što su određeni poznati likovi izostavljeni, a neki izmenjeni previše, tako da Ralph i Clark deluju kao da su se overdozirali steroidima u međuvremenu, a Athena kao da je sa svojih 16 godina pala na 10. Makar "glavni" likovi Kyo i Iori deluju ok, dok je Ash očigledno promenio pol.

KOF XII je objavljen originalno na arkadama, kao i svaki nastavak do sada, pa je zatim portovan na kućne konzole, ovoga puta PS3 i Xbox 360.

Sistem igre je klasičan, borbe timova sastavljenih od tri borca, do pet rundi, bez aktivne zamene aktera kao u KOF-u 2003. Kontrole su na nivou serijala, sve osnove su tu, ali element u kom ovaj nastavak razočarava su specijalni i završni potezi koji su svedeni na kriminalno male brojeve po borcu. Stvar donekle ublažava novi critical counter sistem, koji omogućava kontriranje protivnikovog napada i pokretanje par sekundi dugog

60



- ✓ Napokon novi sprajtovi, ručno crtane pozadine
- ✓ Critical counter-i su dobra novina
- ✗ Pikselizovani sprajtovi
- ✗ Veoma mali broj boraca i specijalnih poteza



Mature je dodata u konzolnu verziju, ali ima svega dva specijalna poteza

Verzija za konzole ima dva lika više, Mature i Elisabeth

free-form combo specijala.

KOF je oduvek bio poznat po svojim bogatim pričama, ali dvanaesti nastavak je u duhu izdanja iz '98 takozvani "dream match", svojevrsno kompilacijsko izdanje gde priče

jednostavno nema. Arcade mode je ustvari time trial u kome se bori-te sa par protivnika nasumično gde čak ne postoji ni finalni boss! Da li je toliko teško bilo dodati Rugal-a? Ukoliko nemate nekoga u blizini da igrate KOF kao što je zamišljeno, ta-

kmičarski u VS borbama, moraćete da se okrenete online modu koji je najlakše opisati kao mrtvo more. Veoma loša optimizacija online koda je prouzrokovala da većina igrača veoma brzo odustane od praktikovanja ovog naslova na net-u.

Sa grafičke strane iako prelazak u HD i screenshot-ovi izgledaju lepo, u pokretu na HD ekranu sve je daleko od idealnog. Rezolucija sprajtova je iako dosta veća od one sa NeoGeo nastavaka ipak nedovoljna za pravi HD, tako da se nazubljenja gotovo uvek vide. Postoji opcija za "izoštavanje" sprajtova, ali ona radi sasvim suprotnu stvar - čini ih mutnijim i tako sakriva krzave ivice. Ovo bi na nekom CRT ekranu verovatno izgledalo daleko bolje, ali s obzirom

K' i Mai, iako omiljeni među fanovima nisu dodati u ovaj nastavak



da se radi o igri koja je pravijena od početka za HD format ništa nam nije jasno. Lokacija ima svega šest, muzika na njima i nije toliko loša ali bučna publika će vas sprečiti da je čujete. Glasovi boraca su kao i do sada čist "engrish" - taj stari problem je pre-rastao u smešnu tradiciju tako da nećemo cepidlačiti.

Za mnoge ozbiljnije propuste ovog naslova jednostavno nema razumnog opravdanja - SNK je imao lepu priliku da restartuje serijal i pri-

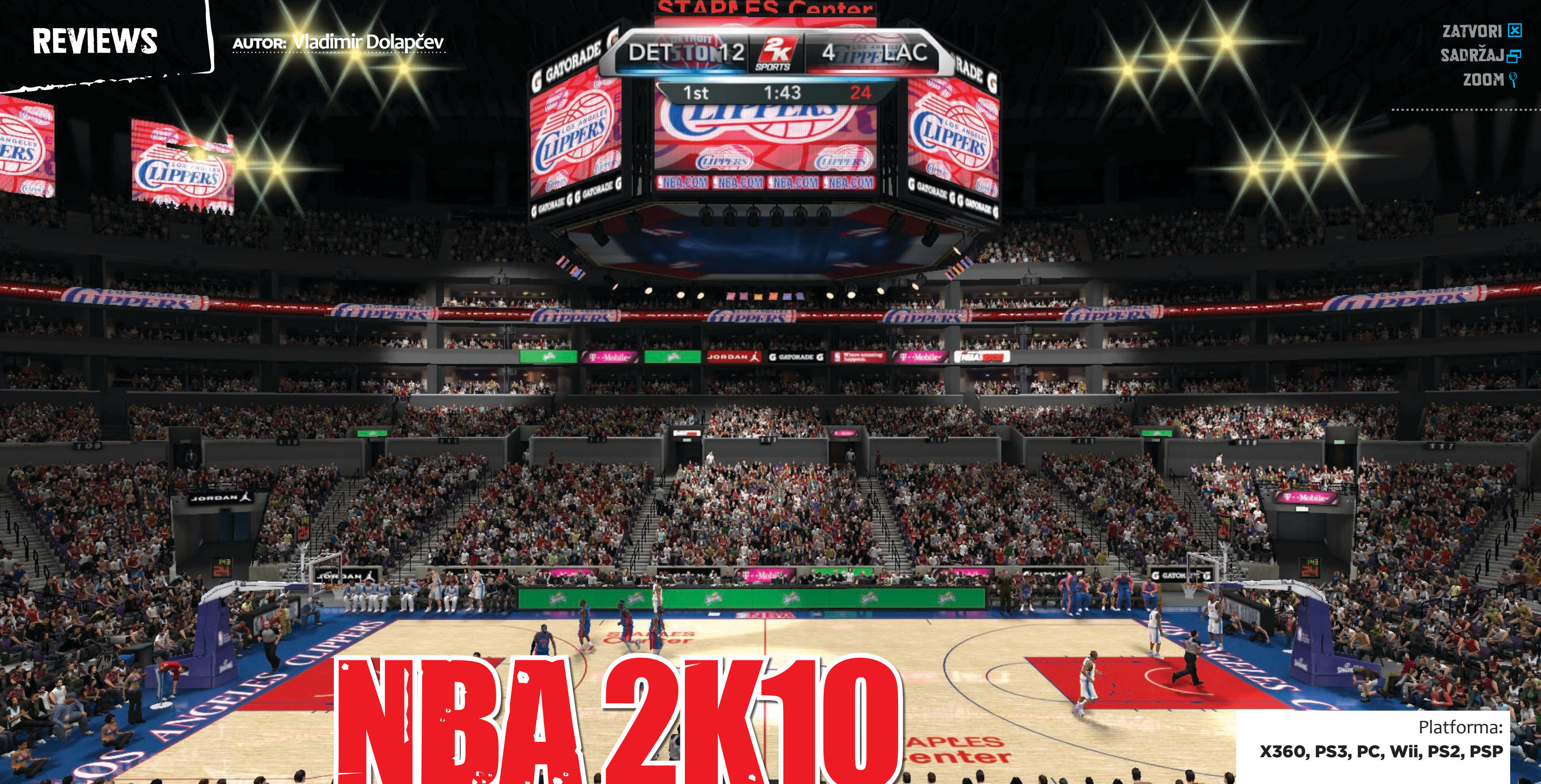
vuče novu publiku, ali sa ovakvim nepotpunim ostvarenjem teško da će ostaviti bilo kakav pozitivan trag u istoriji ove franšize. Nadamo se samo da će nastavka biti i da će uz više boraca, kompletiranje postojećih, dodavanje priče i boss-eva SNK vratiti ovaj serijal tamo gde mu je mesto. Ukoliko se to desi, onda ćemo se dvanaestog dela sećati kao beta verzije prvog pravog HD KOF-a i imaće značaj samo za najtvrdokornije fanove i kolekcionare.

Kyo vs Iori, po ko zna koji put



Pikselizacija izbija oči





NBA 2K10

Da li NBA 2K10 uspeva da održi serijal na tronu?

84



- ✓ Fenomenalna grafika
- ✓ My Player mod
- ✓ NBA Today
- ✗ Neverovatan broj bagova
- ✗ Izuzetno nestabilan online
- ✗ Očajno kretanje igrača u defanzivi

Još kada se NBA 2K pojavio za Dreamcast, bilo je jasno da je u pitanju najbolja košarkaška simulacija svih vremena, i jedan od razloga za nabavku Sega-ine 128-bitne konzole. Svoj status serijal nije izgubio ni u narednim godinama, ali nekada je glavni razlog za to bila očajna konkurencija, gde pre svega mislimo na NBA Live. NBA 2K9 će nam ostati u sećanju kao prvo izdanje koje se pojavilo i za PC, baš u trenutku kada je EA Sports odlučio da ga napusti.

Ipak, očigledno je da je u pitanju bio eksperiment – igru su „krasili“ brojni bagovi (delom ispravljani ogromnim patch-om) a i online opcije su ostale ekskluziva konzolne verzije. I pored toga, u pitanju je bio najbolji sportski naslov za Windows u nekoliko prethodnih godina.

Očekivano, i ovoga puta najveća pažnja posvećena je samom gameplay-u, a najvažnija novina odnosi se na potpuno drugačiju implementaci-

ju turbo sistema. Za razliku od prethodnika (pa i dosadašnjih košarkaških simulacija uopšte), brzo trčanje morate aktivirati vrlo pažljivo, trošeći za to kratku skalu, inače će igrači posle vrlo kratkog vremena biti potpuno iscrpljeni. Osim što je time dodat novi (i rekli bismo realističan) strategijski elemenat, i sama akcija na terenu je postala bliža stvarnosti, jer svi koji su navikli na run & gun taktiku nemaju mnogo šanse za uspeh. Ostale razlike uglavnom su mnogo suptilnije, i odnose se na bolje balansiranje igre, recimo dominantniji de-

Platforma:
X360, PS3, PC, Wii, PS2, PSP

Razvojni tim:
Visual Concepts

Izdavač:
2K Sports

Internet adresa:
<http://2ksports.com/games/nba2k10>

Maloprodajna cena:
oko 45 evra

Preporučena konfiguracija:
Core 2 Duo 3 Ghz, 2 GB Ram, GTS 250

Uvodi u mečeve su urađeni fantastično

NBA 2K10 je potpuno modding friendly. Posetite www.nba-live.com za download na stotine patch-eva koje su kreirali sami igrači

Neki od kriterijuma za ocenjivanje učinka igrača u My Player modu su vrlo čudni

PLAYER EVAL	RESULTS	SKILL PTS
PERFORMANCE	GOOD	356
TEAMMATE GRADE	C	0
OBJECTIVE 1	✓	100
OBJECTIVE 2	✗	0
OBJECTIVE 3	✗	0
HIGHLIGHT PLAYS	2	20
WON/LOST	WON	100
TOTAL SKILL POINTS		576

fanzivni skok. Naš utisak je ipak da je procenat šuta i dalje izuzetno visok, ali to i ovoga puta možete regulisati preko klizača ili skinuti već neke predefinisane koji će vam odgovarati. Nažalost, ni najbolji slider-i ne mogu da sakriju verovatno najveću manu ovog nastavka, koja je vezana za ponašanje saigrača u odbrani. Dok ste u fazi napada, kreiranje akcija čini se lakšim nego ranije. Čak iako nemate naviku da koristite opciju playcall (koja je značajno obogaćena), vaše timske kolege se prilično dobro kreću i omogućavaju izgrađene šuteve.

NBA 2K10: Anniversary Edition izdat je u čast 10-godišnjice serijala, u ukupno 30000 primeraka

Možda i zbog toga, još više čudi njihovo ponašanje u defanzivi, jer se izuzetno često dešava da ostave protivnika potpuno samog, ili vam bespotrebno priskaču u pomoć, praveći rupu pod košem, gde se zbog toga i dalje postiže daleko najveći deo poena. Da biste to koliko-toliko sprečili, neophodno je konstantno voditi računa o tome da li vaši saigrači ispadaju iz igre, i preuzeti kontrolu nad njima po potrebi, što je više naporno nego zabavno. Naspram ovoga, povremeno istrčavanje AI rutine u aut, vraćanje na sopstvenu polovinu sa loptom i odbijanje da uputi šut pre isteka vremena, deluju krajnje trivijalno. Naravno, igranje preko tastature može da posluži samo za prvu pomoć, jer je kvalite-

tan džojped praktično neophodan. Nažalost, nijedan uređaj nije direktno podržan, što znači da ćete opet imati velikih problema da koristite icon passing. Na svu sreću, modding zajednica je svojim patch-evima već uspela da ublaži taj problem.

Integracija online komponente u sportska ostvarenja odavno ne predstavlja nešto posebno, ali ono što je 2K Sports uradio zaista jeste nešto novo! Revolucionarna funkcija nosi naziv NBA Today i omogućava vrlo čvrstu vezu između NBA 2K10 i aktuelnih zbivanja u najjačoj košarkaškoj ligi na svetu. U praksi, to znači da će vas po startovanju umesto quick play menija dočekati parovi današnjih utakmica (uključujući i predsezonu)! Oduševljenje postaje još veće kada pokrenete meč – grafici će vas obavestavati o učinku igrača i tima u prethodnim utakmicama, a sve to će pratiti i sami komentatori! Online osim toga nudi preuzimanje osveženih sastava timova (living roster) ali i skidanje sadržaja kojeg su kreirali sami korisnici. Nažalost, ova komponenta je bagovita (bar kada je reč o slider-ima), a sam multiplayer je praktično neupotrebljiv! Fantastično je što je kompletna online podrška dostupna i na PC-ju, ali serveri ili ne rade ili su vrlo nestabilni, tako da je za odigravanje utakmice potrebno i dosta sreće. Autori su najavili patch koji će adresirati taj i neke druge probleme, pa se nadamo da će stvari tokom novembra biti dovedene u normalu.



Play call meni nudi mnogo više opcija ove godine



Kretanje igrača u odbrani je krajnje problematično

Standardni modovi iz prethodnika vraćeni su i ove godine bez nekih posebnih izmena, ali veliku novinu predstavlja My Player mod, u kome vodite jednog igrača pokušavajući da stvorite od njega veliku NBA zvezdu. Već sam ulazak u sastav nekog tima predstavlja veliki uspeh, jer ćete za to morati zaista da se potrudite. Ukoliko vam ne pođe za rukom da se nametnete u Letnjoj ligi, bićete poslani u NBDL i samo odličnim partijama moći ćete da se izborite za ugovor.

Ne jedino zahvaljujući sjajno osmišljenom komentaru, zvučnoj komponenti je realno teško pronaći zamerke. Navijanje je urađeno posebno za svaki tim, a soundtrack je na naše iznenađenje, zaista kvalitetan. I dalje impresivan grafički

Po prvi put, igra je objavljena i za PSP odnosno Wii

engine prethodnika upotrebljen je i ovoga puta, a napredak se najviše vidi na licima samih igrača, čak i onih koji nisu glavne zvezde svojih timo-

va. Animacija kretanja košarkaša je veoma realistična, a čak su ubačena i specifični rituali koje izvode Kobe, LeBron ili recimo Kevin Garnett. Dosadašnja praksa je pokazala da multiplatformski projekti po pravilu bolje izgledaju na Xbox 360 nego na PlayStation-u 3, ali je NBA 2K10 izuzetak od tog pravila, jer su usporenja prisutna samo u verziji za Microsoft-ov sistem. Naravno, PC izdanje je vizuelno superiorno, ali nije najbolje optimizovano. Osim nedostatka podrške za 16:10 ekrane mogući su i drastični problemi sa frame rate-om na određenim konfiguracijama, iako ih mi lično nismo iskusili.

NBA 2K10 jeste najbolja košarkaška simulacija koju smo ikada videli i koja još uvek značajno nadmašuje konkurentski NBA Live. Iako ima našu apsolutnu preporuku, vodite računa o tome da je reč o prilično bagovitom ostvarenju koje će postati potpuno upotrebljivo tek nakon izbacivanja patch-a. Imajući poverenje u razvojni tim da će problemi zaista biti adresirani, dodeljujemo mu nešto višu ocenu nego što to trenutno zasluhuje.



NBA LIVE 10

Da li je NBA Live konačno izrastao u zdravu alternativu NBA 2K serijala?

Ne može se baš reći da nas je NBA Live 09 posebno očarao, ali je to bilo prvo izdanje serijala koje je u nekim elementima čak uspevalo da prevaziđe godinama neprikosnoveni NBA 2K. Ovoga puta, EA Sports je nastavio sa njegovim unapređivanjem, sa različitim uspehom.

Izvođenje svakako predstavlja korak u pravom smeru, a samo uhodavanje je jednostavniji proces nego kod glavnog rivala. Pojednostavljivanje šuta svakako je dobar potez – kako će lopta biti upućena na koš opet zavisi samo od vaše pozicije ali i toga da

li ste u trku ili ne. Ipak, nekada se oseća nedostatak kontrole, posebno kada ste u gužvi, jer ste tada praktično nemoćni dok se ne završi predefinisana animacija. Slična stvar može da se primeti i u NBA 2K10, ali je tamo definitivno manje izražena. Korak više ka realizmu definitivno se odnosi i na to da morate biti daleko pažljiviji prilikom dodavanja - nasumično bacanje lopte u masu ili dugački pasovi ka saigraču neumitno vode ka izgubljenim loptama. Inteligencija saigrača je vrlo dobra a njihovo ponašanje još jednom je

uslovljeno DNA tendencijama koje bi trebalo da imaju veći uticaj nego ranije. Nažalost, postoji i nekoliko neshvatljivih propusta. Recimo, kompjuter ima naviku da ponekad doda loptu košarkašu koji se iz ko zna kog razloga nalazi u dubokom autu. Ipak, odbrana funkcioniše daleko bolje nego u 2K10. To znači da igrači ne

Platforma:
X360, PS3

Razvojni tim:
EA Canada

Izdavač:
EA Sports

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
http://nba-live.easports.com/

Maloprodajna cena:
5999 dinara.

Podržava:
Dualshock 3, 720p

79



Online mod je i dalje superioran u odnosu na NBA 2K



Logičniji kontrolni sistem



Solidna AI rutina



Kvalitet animacije i osvetljenja mora još da napreduje



Nedostatak Be A Pro moda



Komentatorski dvojac se prečesto ponavlja



Šutiranje na koš vraćeno je na samo jedan taster



Ponašanje saigrača u odbrani je daleko bolje nego u NBA 2K10



ispadaju prelako i znaju da odaberu pravi trenutak da vam priskoče u pomoć. Sve to rezultuje mnogo manjim nivoom frustracije ali i realnijem izgledu akcije na terenu.

Pomalo iznenađujuće, NBA Live 10 ne donosi praktično ništa novo u pogledu sadržaja. Za ljubitelje reprezentativne košarke značajan je podatak da je broj ekipa proširen na 24, kao i da se na spisku nalaze praktično svi timovi koji nešto znače. Od ovog segmenta ipak ne treba očekivati mnogo, što se vidi kada pogledate našu reprezentaciju, odnosno njen sastav u kome je i dalje Milan Gurović, dok su igrači van NBA lige urađeni na brzinu, iako je lepo što im komentatorski dvojac izgovara imena. Standardna ponuda single i multiplayer modova je ojačana jedino kroz Adidas Live Run, koji baš i nije nešto oko čega se treba posebno uzbuđivati. Sam online osim osvežavanja sastava timova i statistike igrača ima i punu ESPN integraciju, što znači da možete da gledate priloge koje priprema ova televizijska stanica. Mečevi rade vrlo lepo, tako da na našoj standardnoj ADSL konekciji (2048/192) nismo okusili ni najmanji problem a protivnike možete lepo filtrirati tako da pronađete rivala čija je veština približna vašoj. Upravo ovde do izražaja dolazi dugogodišnje iskustvo EA Sportsa, jer njegovi serveri za razliku od 2K Sports-a besprekorno funkcionišu od samog početka. Ipak, negativno smo iznenađeni time što razvojni tim nije ponudio nikakav odgovor na My Player

iz NBA 2K10, makar zbog toga što je Be A Pro mod iz FIFA serijala izuzetno kvalitetan.

NBA Live 09 je imao dosta tehničkih nedostataka, tako da je unapređenje vizuelnih karakteristika bio jedan od imperativa. Pozitivni pomaci su vrlo lako vidljivi – izbor boja je srećniji, a publika je sada daleko življa i vidljivija – prošle godine većina navijača bila je sakrivena u polumraku. Ipak, nedostaci u odnosu na 2K10 su vrlo primetni. Osvetljenje još uvek nije kako treba, što igru čini tamnijom nego što bi trebalo da bude, a sami igrači imaju neprirodan odsjaj, i još uvek deluju kao da su od plastike. Kvalitet animacije je dobar, ali i na tom segmentu mora još mnogo da se radi da bi mogla da se poredi sa onim što pruža 2K Sports.

Zvučna komponenta je unapređena time što se fanovi različito ponašaju u zavisnosti od toga da li je u pitanju meč regularnog dela sezone, plejof ili veliko finale. Komentar sa druge strane i dalje sadrži previše fraza koje se prečesto ponavljaju, a da budemo iskreni, deluje zastarelo pored rešenja 2K Sports-a koji ga osvežava putem Interneta.

Iako još uvek nije najbolja košarkaška simulacija, NBA Live 10 je vrlo dobra igra koja je čak superiorna u odnosu na svog rivala u pojedinim elementima, kao što su online ili igra u odbrani. NBA 2K10 treba da bude vaš prvi izbor, ali ako ste veliki zaljubljenik u košarku, ne treba da preskočite ni NBA Live 10.

BRUTAL LEGEND

Vrela Heavy Metal akcija sa mnogo humora, za hladne zimske dane.

Pred nama je još jedna igra koja evocira uspomene, nas u redakciji je podsećala redom na sledeće stvari. Prvo na dobre stare igre na kojima je radio Tim Schafer – Day of the Tentacle, Full Throttle i Psychonauts (da navedemo tri najznačajnije čiji je bio glavni dizajner) i na humor koji njima provejava, pa na Lajpcig 2007. godine i igranje skri-vača sa ljudima na štandu tadašnjeg izdavača, kako bismo došli prezentacije, zatim na Keln ove godine i štand sadašnjeg izdavača gde smo se uz najnovije demoe igre i priče koje je Schafer pričao podsetili dobrih starih Heavy Metal albuma i akcionih igara iz trećeg lica. Ipak, sve to nije bilo dovoljno da nas pripremi za sve što Brutal Legend ima da nam ponudi.

Igra počinje melanholičnim osvrtom na život jednog od najboljih roudija

na svetu – Eddiea Riggsa. Eddie ima tu sreću da se oduvek bavi poslom koji voli – praćenjem bendova na njihovim koncertima, turnejama i svirkama, ali i tu nesreću da se muzika koju voli ne svira već decenijama. Ipak, lojalnost koju oseća prema zvuku gitare ga dovodi u bolnu situaciju posle koje će se naći u svetu iz morbidne mašte, koji kao da je satkan sa omota najpoznatijih Heavy Metal albuma, ali i koji je nastanjen čudovištima koja drže ljude potlačeni. Jasno je da Eddie ima ulogu heroja, spasioca čovečanstva, kao i da ćemo mu mi, igrači, pomoći da svoju ulogu i ostvari.

Od samog trenutka kada se Eddie probudi, avantura počinje, a teško je reći šta nam se najviše u njoj dopada. Volimo humor koji zaista provejava iz svake rečenice, i svakog pokreta, što je bilo za očekivati. Na

kraju krajeva, Eddie je modeliran po Jacku Blacku, koji ga i glumi, a Jack Black trenutno jeste jedan od najduhovitijih holivudskih komičara. Kada se na to doda Schaferov smisao za humor (a Schafer je jedan od najduhovitijih ljudi koji se bave igrama), jasno je da ćemo se smeјati kroz celu igru. Dobra strana ovog naslova je i to što priča nije samo nešto što služi

88



- ✓ Interesantni likovi.
- ✓ Briljantan humor.
- ✓ Sjajna mešavina žanrova.
- ✗ Par dosadnih misija.
- ✗ Igra koja je morala biti duža.

Platforma:
PS3, X360

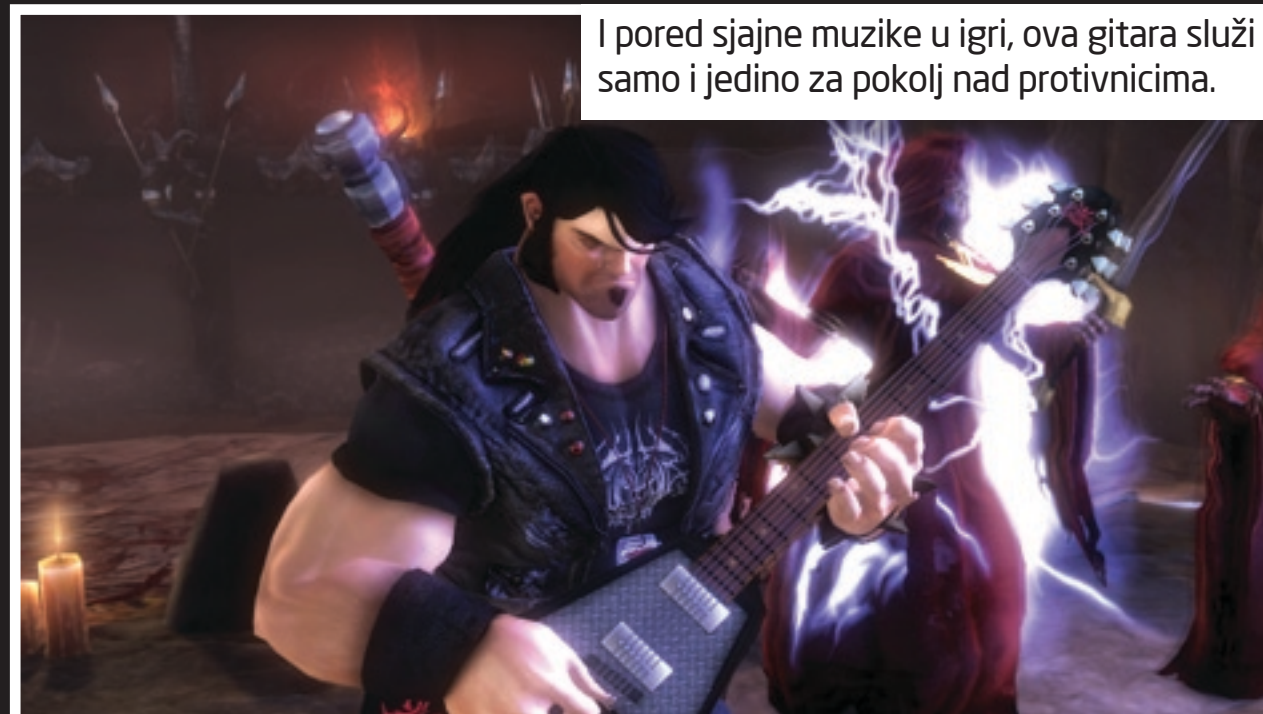
Razvojni tim:
Double Fine

Izdavač:
Electronic Arts

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.brutallegend.com

Maloprodajna cena:
5999 dinara.



I pored sjajne muzike u igri, ova gitara služi samo i jedino za pokolj nad protivnicima.

samo kao opravdanje za akcione sekvence, ili nalete duhovitih rečenica, već ima normalan tok, pa čak i poruku (ili više njih). Moramo reći i da volimo sve likove koji se pojavljuju u igri, a naročito ih volimo ako znamo ponešto o njima iz našeg sveta (ili bar ono što su radili na bini, dok su

bili na vrhuncu slave).

Dopada nam se i kompletan dizajn igre, koja izgleda kao kolekcija naslovnica najlepših Heavy Metal albuma, urađenih u pomalo stripskom fazonu. A, naravno, dopada nam se i muzika koja prati igru. Ipak, kada su



Sve novo što otkrijete u igri će vas učiniti srećnim poput deteta.



u pitanju grafika i zvuk, najviše nam se dopada to što Brutal Legend nije namenjen samo ljubiteljima jedne vrste muzike, već u njemu mogu da uživaju svi.

Generalno volimo i kada se u igrama mešaju žanrovi, mada nas rezultati često razočaraju. Srećom, Brutalna Legenda i ovo mešanje izvodi sa dosta stila. Istina je da ume da se pomalo raspline, ali većim delom igre prilično neprimetno ćete prelaziti iz akcione igre iz trećeg lica (tipa Devil May Cry, recimo) u nešto što najviše podseća na strategiju u realnom vremenu. Pored ta dva dominantna načina igre, postoji još simpatičnih aktivnosti (kao što je vožnja u The Deuceu) i maltene mini-igara. Posebno nam je drago, dakle, što je čitavo to mešanje tako dobro izvedeno, pa

je igra stalno nova i sveža, bar ako pratite glavnu priču i ne skrećete mnogo sa nje.

Ima i stvari koje nam se ne dopadaju. Prva je ta što je igra u osnovi prekratka, i ako pratite glavne misije završićete je za oko 8 sati. Druga je ta, što ako odlučite da predete igru sa 100% i pronađete sve što se u njoj može pronaći, možete da potrošite i trostruko više vremena, međutim tada će zanimljivost početi da se gubi, a neke aktivnosti koje ćete biti primorani da radite u sporednim misijama, će vam prilično dosaditi.

No, kada se sve ovo sabere i oduzme, dolazimo do zaključka da Brutal Legend vredi odigrati, i da će mnogi tipovi igrača moći da uživaju u ovom ostvarenju.

Brutal Legend je igra koja obiluje zanimljivim likovima, a glavni junak nimalo ne zaostaje.



Igra je najavljivana kao realistična taktička borbena simulacija letenja, mada igra nije ni blizu toga

57



- ✓ Ace Kill režim
- ✓ Veliki broj aviona koje možete otključati
- ✓ Jednostavno upravljanje
- ✗ Isuviše pojednostavljen koncept
- ✗ Misije mogu biti veoma dosadne
- ✗ Mala razlika u upravljanju između različitih modela aviona

HEROES OVER EUROPE

Sedite u kokpit borbenog aviona i pomozite Saveznicima na frontovima širom Evrope

Nakon relativno solidnog naslova Heroes of the Pacific, red je došao na vazdušne borbe iznad evropskih frontova. Heroes over Europe vas stavlja u ulogu savezničkih pilota koji su učestvovali u nekim važnijim okršajima u Drugom Svetskom ratu. Za sve neupućene veoma bitna činjenica je da je ovaj serijal arkadna simulacija letenja tako da je za fanove realnih simulacija letenja bolje da preskoče ovaj naslov. Naravno da nema ništa loše u arkadnim simulacijama, pošto su one više namenjene igračima koji povremeno žele da sednu u kokpit

aviona i obore par protivnika, ali Heroes over Europe je još dodatno pojednostavio i ovako jednostavan koncept.

U igri ne postoji mogućnost izbora pogleda iz kokpita

Kao i u skoro svakoj drugoj simulaciji letenja, tako ćete i ovde imati više različitih tipova misija kao što su pratnja bombarderima, uništavanje protivavionskih instalacija na zemlji, napadi bombarderima na ciljeve na zemlji,

torpediranje brodova na moru, obaranja neprijateljskih asova itd. U želji da pruže dobar arkadni osećaj, razvojni studio je išao do te mere da imate čak i misiju gde u niskom letu morate leteti između zgrada i ostalih objekata. Sve ovo deluje veoma interesantno na papiru, ali realnost je sasvim drugačija. Gore pomenuto pojednostavljivanje zarad boljeg arkadnog osećaja i šire igračke populacije je svakako uzelo svoj danak. Primera radi uzmimo misiju u kojoj morate da zaštitite vaše instalacije od protivničkih bombardera. Nakon što odbijete prvi talas, sledi nastavak misije, novi talas sa više lo-

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Transmission Games

Izdavač:
Ubisoft

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.heroesovereurope.com

Maloprodajna cena:
3999 dinara

Preporučena konfiguracija:
CPU 2.66 GHz, RAM 1 GB, VGA nVidia GeForce 6800/ ATI Radeon X1600

vaca u pratnji. Kada i to rešite na red dolazi... još jedan talas i tako nekoliko puta. I pored više različitih tipova misija, razvojni tim se nije potrudio oko raznolikosti unutar samih misija.

Nakon svake uspešno završene misije otključaćete nove tipove aviona, a pored toga, svaka misija ima i skrivene bonus ciljeve koji otključavaju neke specijalne avione. Ipak s obzirom na zanimljivost samih misija, verovatno nećete imati živaca da ponovo obarate gomilu aviona kako biste završili i bonus zadatke. Interesantno je da i po-

skale dobijate mogućnost da aktivirate Ace Kill režim u kojem se vreme usporava a nišan se zumira na protivnički avion (kao snajper) i tada možete odabrati koji deo aviona želite da gađate (motor, pilota, mitraljesca...). Na ovaj način možete oboriti avion sa jednim pogotkom. Ako sačekate da se skala napuni do kraja, tada nakon prvog pogotka u Ace Kill režimu dobijate šansu za još jedan, čime ustvari pravite neku verziju kombo napada. Druga novina je tzv. Energy Attack koji se aktivira kada se obušavate sa protivnika i daje vam značajno poboljšanje ofanzivnih mo-



red ovih negativnih strana igre, Heroes over Europe donosi i par zanimljivih ali ne baš i toliko upotrebljivih novina. Ove novine se ogledaju u pokušaju da uvedu elemente iz žanra pucačina iz prvog lica. Ace Kill je neka varijanta Bullet Time-a (usporavanje vremena), efekta koji se sada već sastavni deo mnogih pucačina. Kada duže vreme držite nišan na jednom protivniku, lagano počinje da se puni Ace Kill skala. Na polovini

gućnosti. Nažalost i pored toga što ove dve novine deluju interesentno one nemaju realnu primenu u igri. Ace Kill zahteva dosta vremena kako bi se skala napunila, mada to i nije toliko vremenski period ali usred masivne haotične borbe svaki sekund se računa. Što se tiče Energy Attack-a mnogo više vremena ćete izgubiti u pokušaju da se postavite iznad protivnika nego da oborite na klasičan način.

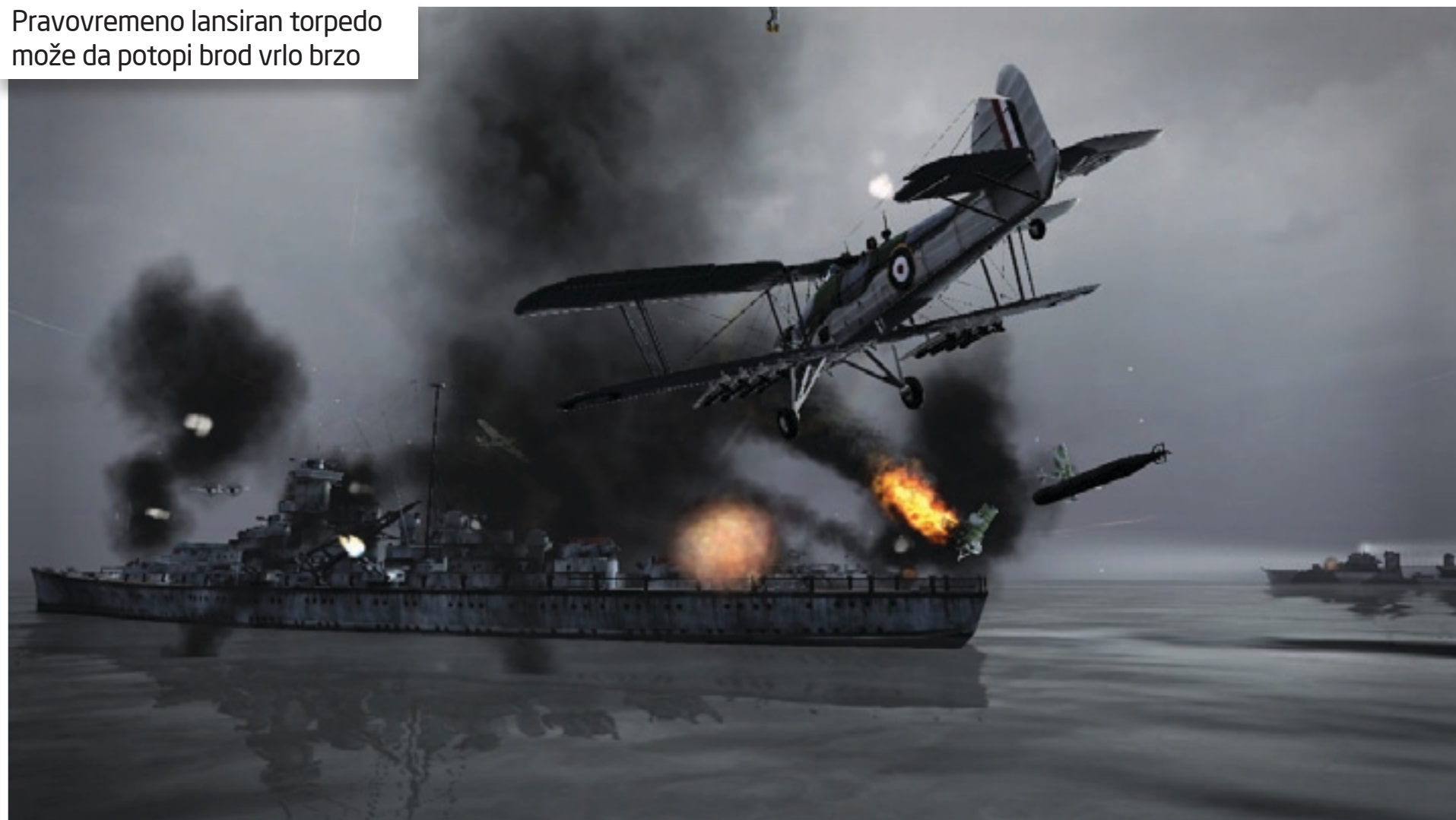
San svakog pilota lovca je da se obruši na nezaštićeni bombarder



Lovci su očigledno zakazali kada je u pitanju zaštita bombardera



Pravovremeno lansiran torpedo može da potopi brod vrlo brzo



Mitraljezi će vam svakako biti najomiljenije i najkorisnije oružje



Borbe u vazduhu su uglavnom masivne, ali doživljaj delimično izostaje, pogotovo iz razloga što saveznički piloti više vremena provode leteći u krug dok vi i protivnički avioni razmenjujete vatru. Ono što je pozitivno su bogata i zanimljiva komunikacija između pilota preko radio veze što poboljšava doživljaj. Pored toga, brifinzi pre misija su dobro odrađeni i lepo vam objašnjavaju sve ciljeve i stanje na mapi. Igra poseduje i veliki broj tipova aviona od kojih veći deo morate okltjučati kako biste dobili mogućnost da ih koristite.

ljanje avionom. Kada smo već kod upravljanja, osnovna verzija igre ne podržava veliki broj standardnih joystick-a što je totalno nelogično kada se uzme u obzir tematika igre. Ali nemojte očajavati, već se pojavila zakrpa koja većim delom rešava ovaj problem, mada vam se i dalje može desiti da nakon izlaska iz igre i ponovnog ulaska, igra jednostavno "zaboravi" vaša podešavanja kontrole.

Pored single player režima igranja tu je i multiplayer režim koji



Sama igra ne predstavlja ništa revolucionarno po pitanju grafike i zvuka, pa čak u nekim momentima deluje i kao da je za nijansu ispod proseka. Ovaj nedostatak igra nadoknađuje time što na ekranu uvek imate veliki broj aviona pa se ipak na neki način osećate kao da učestvujete u velikom vazдушnom sukobu. Bitno je napomenuti i to da ćete teško primetiti razliku između bombardera i lovca kada je u pitanju uprav-

nudi par vrsta okršaja kao što su klasični Deathmatch i Last Man Standing i to u varijantama "svako za sebe" i timskog rada.

Sve u svemu Heroes over Europe nije potpuno neigriv naslov mada postoji mnogo boljih ostvarenja. Ali u nedostatku novih arkadnih simulacija, ova igra može da posluži kao neka vrsta prelaznog rešenja.

EA je objavio da će beta ključeve deliti prvim posterima na njihovim forumima.

To je dovelo do pada servera!

Nakon toga su zainteresovani beta tester
i morali da rešavaju zagonetke da bi došli do beta ključeva

Platforma:
PC

Razvojni tim:
DICE

Izdavač:
EA

Internet adresa:
www.battlefieldheroes.com

Maloprodajna cena:
Igra je besplatna

Preporučena konfiguracija:
Core 2 Duo 1,8GHz, 2GB
RAM, 3D grafička sa 256MB



- ✓ Jednostavno i zabavno
- ✓ Kartunolika grafika
- ✓ Za "brzu" zabavu
- ✗ Za neke isuviše jednostavno
- ✗ Teško organizovati klanski meč

BATTLEFIELD heroes

Instant zabava, vikend igrači, hardcore igrači, detaljan razvoj likova, besplatno igranje, igranje koje se plaća, jednostavniji gameplay, komplikovanije izvođenje ... sve su to pojmovi koji ovih meseci (možda i godina) preokupiraju dizajnere igara i preplavljuju medije širom sveta. Očigledno je da se granice pomeraju i da se neki novi trendovi po pitanju pravljenja igara sve više forsiraju. Sada više ne znači da igra mora izgledati "ozbiljno" da bi bila ozbiljna, isto tako više pojam "besplatno" ne možemo povezati sa pojmom "loše", a i čini se da su izdavači skapirali da im besplatna igra neće uništiti prodaju

neke koja se plaća. Sve ovo je naravno dovelo do pozitivnih rezultata po igrače, pa se sve više srećemo sa sjajnim besplatnim igrama koje pomeraju granice po pitanju gameplaya, izvođenja, grafike ... Možda ne možemo reći da je Battlefield Heroes revolucionaran na taj način, ali je svakako korak napred.

Battlefield Heroes je još jedna od igara smeštena u BF svet. Za razliku od svih prethodnika, ovo ostvarenje je besplatno, a još važnije od toga, prvo je koje je urađeno u kartunolikom fazonu, u kojem se proslavio recimo Team Fortress 2. Ono što je ta-





kođe važno jeste da se u potpunosti preuzima, instalira i igra kroz Internet Browser, što doprinosi tome da već u startu znate šta da očekujete - nešto jednostavniju i svakako manje hardverski zahtevnu video igru. Hajde da odmah pređemo na suštinu -

Heroes je, mogli bismo to tako reći, "lite" verzija Battlefield 1942. Bore se ameri i nemci, pritom koriste oružja i vozila, a cilj je kao i uvek zauzeti zastavice odnosno napraviti kompletnu dominaciju na mapi ili imati bolji skor kada istekne timelimit.

Da biste to ostvarili, možete odabrati jednu od (samo) tri klase. One su svojevrsni miks svih onih silnih klasa koje su se pojavljivale u BF igrama. Tu su soldier, gunner i commando. Vojnik je svojevrsna all-around klasa koja pored sposobnosti da eliminiše protivnike oružjem u sebi nosi i pakete sa zdravljem za svoje saborce. Gunner je svojevrsna teška klasa sa hevi naoružanjem koja može da izdrži velike udare protivničkih snaga (ali i da im nanese dosta štete), a

komandos, da ga tako lokalizujemo, predstavlja možda i najčudniju klasu koja poseduje ubojit snajper sa "rešavanje" sa daljine ali i nož te sposobnost prikradanja za eliminaciju s leđa. Upravo iz tog razloga je i jedna od trenutno najpopularnijih klasa na serverima. Pored likova, i vozila su uprošćena i ima ih tri komaTa - tu je bagi/džip za prevoz jedinica, zatim tenk za napad na protivničku bazu kao i avion za bombardovanje iz vazduha. Svako od vozila može da

pored vozača ponese i nekoliko saboraca, koji pak mogu da pucaju iz svog normalnog naoružanja.

Tokom igranja dobijaćete poene kojima kasnije unapređujete svoje likove, baš kao u drugim igrama sličnog tipa. Ovo će pomoći da kasnije kupujete novo naoružanje ili dodatke, te se na taj način distancirate u odnosu na ostale, ukoliko ste proveli nešto više vremena u Battlefield Heroes. Kao i druge popularne



MMO igre, i BF Heroes poseduje sistem mikrotransakcija odnosno mogućnost kupovine predmeta za igru koristeći pare iz stvarnog života. Srećom po one koji hejtaju ovakav vid kupovine unapređenja za jedinice koji u neku ruku obezvređuje skill koji ulažete u igru, mikrotransakcije se mogu obavljati samo u sferi kupovine nove odeće odnosno vizuelnih promena karaktera koje ni na koji način ne utiču na to kako će se vaš karakter u igri ponašati. Nekako

je na ovaj način napravljen odličan spoj zadovoljavanja onih koji žele da se razlikuju, i onih koji bi samo da se igraju i pokažu svima ko je najbolji.

Kao i u drugim online multiplayer naslovima, EA je odlučio da unapređenja u Battlefield Heroes ubacuje u vidu "update"-a i to u relativno pravih vremenskim intervalima. Tako se na početku pojavila samo jedna mapa, ubrzo su stigle još tri, pa ovih dana stižu još tri, a uz njih i novi do-

daci za jedinice, odeća, kape, smešni aksesori i slično. Zanimljiv način za osvežavanje igračkog iskustva i širenje baze gejmera, to je sigurno, samo je potrebno da se dizajneri ovom poslu posvete u potpunosti, a pitanje je koliko će moći zbog nailaska novih projekata kojima će morati da se posvete.

Problem sa kojim smo se susreli je nešto teže pronalaženje mesta na serveru, pošto vas EA sam "ubacu-

je" u postojeće partije. Ovo jeste pozitivno sa strane toga što ćete skoro svake večeri moći da se igrate, ali uz čekanje od nekoliko minuta do nekoliko desetina minuta. Sa druge strane, zaboravite na bilo koji način zajedničkog igranja sa prijateljima, jer se takav server jako teško može organizovati. Za tu namenu predviđeni su EA serveri koje možete zakupiti (dakle, platiti), što je još jedan način da EA zaradi po koji dinar.

Grafika je simpatična, kao što možete da vidite po screenshotovima, pa sa te strane nemamo šta puno komentarisati, osim poziva da i sami isprobate BF Heroes, ako volite FPS naslove, volite zabavu u trajanju od desetak minuta nakon napornog dana, i ne želite da previše razmišljate o tome kako se razvija vaš lik, na kom ste serveru, koliko vam još treba do sledećeg nivoa i tome slično.

Marker čijim je uklanjanjem sve započeto

DEAD SPACE EXTRACTION

Wii ekskluziva i prednastavak hita iz prošle godine

Nakon poprilično uspešnog Dead Space-a, next gen hita iz 2008, Visceral Games pod pokroviteljstvom EA u cilju utemeljivanja nove franšize i privlačenja većeg broja fanova izdaje prequel originalnom naslovu – Dead Space Extraction.

Radnja Extraction-a dešava se pre događaja iz originalnog Dead Space-a i počinje pre dolaska Isaac Clarka, junaka prvog dela, na svemirsku stanicu Ishimura. Nakon iskopavanja misterioznog marker objekta na planeti Aegis VII radnici gube razum a stvorenja nazvana Nacromorph se pojavljuju niotku-

da i kreću da masakriraju sve što vide. Vi preuzimate ulogu Nathan McNeill-a, novog lika, detektiva koji se našao u sred tog haosa iz koga će zajedno sa ekipom od još troje ljudi pokušati da se izvuče.

Za razliku od prvog Dead Space-a koji je objavljen na PS3, Xbox-u 360 i PC-u, Extraction je Wii ekskluziva pa je zbog toga način igranja veoma prilagođen ovom sistemu. Umesto akcije iz trećeg lica ovoga puta izvođenje je u stilu light-gun igara - pogled je iz prvog lica bez kontrole nad kretanjem dok vas igra kao po šinama vodi kroz svaki nivo sa povremenim

izborom između dve alternativne putanje od koje je jedna obično pogrešna. Dok se tipične igre ovog tipa zasnivaju na non-stop akciji ovde to nije slučaj, često ćete slušati duge dijaloge i gledati scene koje iako su odrađene u stilu dobrih SF filmova i prave odlilnu atmosferu ponekada traju predugo i mogu vas odvratiti od ponovnog prelaženja tog poglavlja.

Single player kampanja traje deset poglavlja, za završavanje svakog trebaće vam najmanje pola sata u zavisnosti od izabrane težine i broja pogrešnih skretanja koje napra-

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Visceral Games

Izdavač:
Electronic Arts

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
http://deadspace.ea.com

Maloprodajna cena:
4999 dinara

80



- ✓ Sa tehničke strane jedna od najboljih Wii igara ovoga tipa
- ✓ Odlična horror atmosfera
- ✗ Predugi dijalozi i scene koje je nemoguće preskočiti čak i po ponavljanju nivoa
- ✗ Snimanje pozicije moguće je tek po završetku kompletnog nivoa



Svemirski zombi mutant, smešno zvuči ali veoma gadno izgleda



Pop-up status ekrani iako nisu 3D liče na one iz originalnog naslova



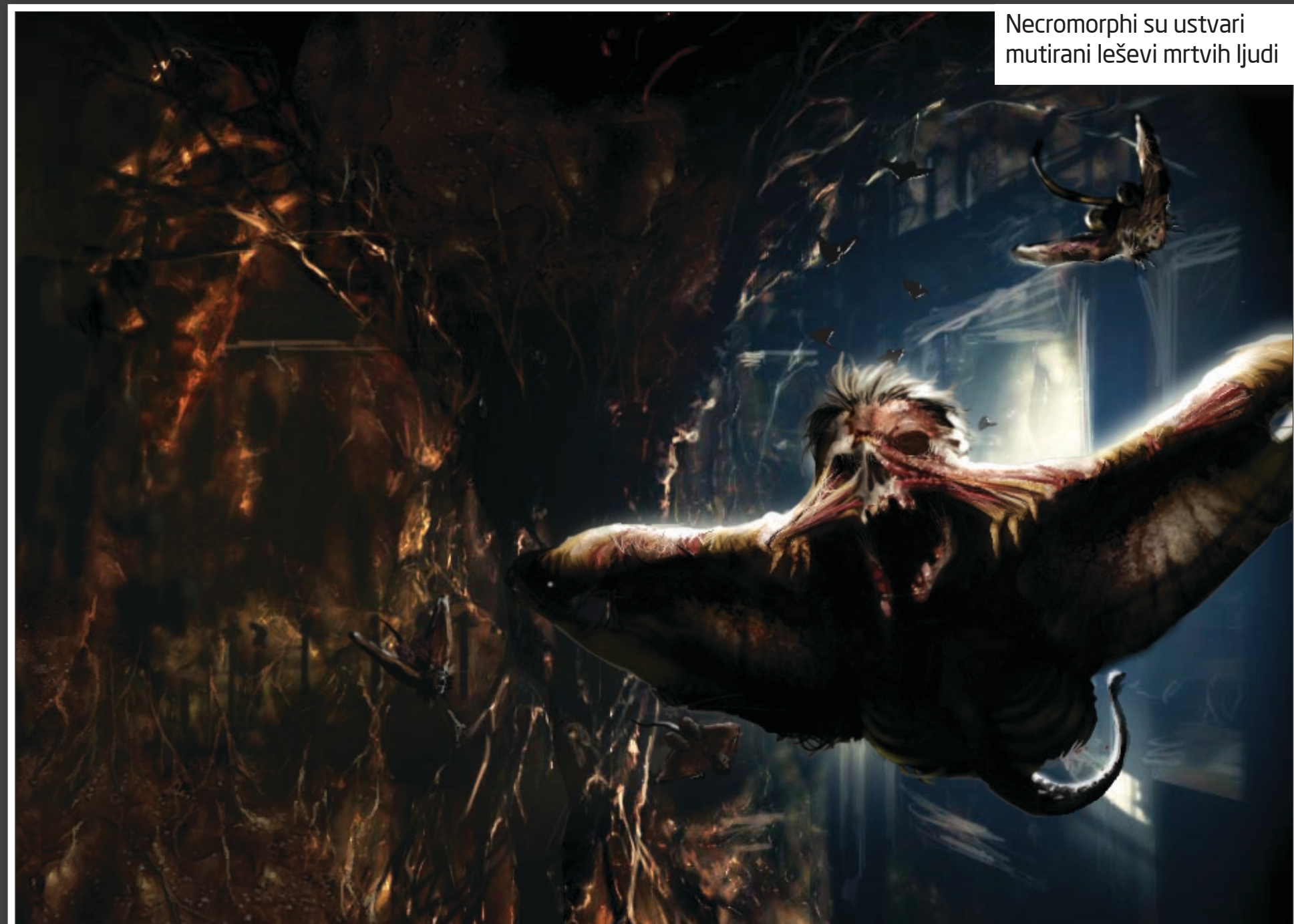
vite. Iako checkpointi tokom nivoa postoje nije moguće snimiti igru na njima, tako da je obavezno završiti čitavo poglavlje u jednom sedenju uvek, što se neće baš svideti manje posvećenim igračima.

Dead Space Extraction je razvijan oko godinu dana pre nego što je najavljen početkom 2009. godine

Tokom nivoa obično ćete imati zadatke da kupite određene predmete, a usput ćete i sakupljati nova oružja i unapređenja za njih. Većina oružja biće vam poznata ukoliko ste igrali Dead Space. Analogni na nunchuk kontroleru služi za izbor

oružja, Wiimote naravno za nišanje, dok sa njegovim okretanjem na stranu aktivirate alternativni mod oružja koje se trenutno koristi. Sveukupno kontrole su precizne i ne previše komplikovane. Drugi igrač može ući i izaći iz igre bilo kada u tipičnom “party” fazonu, mada će njegovo delovanje biti ograničeno samo na pucanje dok će se prvi igrač i dalje sam baviti i interakcijom sa objektima.

Necromorphovi koje ćete napucavati su dosta uporni, a da bi ih zaustavili neće biti potreban samo dobro naciľjan headshot vec odsećanje njihovih najčešće dugih udova. Ukoliko vam ipak priđu previše blizu otrešćete ih se hitrim pokretima nunchuk kontrolera. Boss borbe



Necromorphi su ustvari mutirani leševi mrtvih ljudi

Pored glavne priče moguće je otključati i potpuno sinhronizovan strip kroz koji se otkrivaju mnoge stvari vezane za priču i Dead Space univerzum.

su dobro osmišljene ali ne previše teške jer je gotovo ispred svakog bossa moguće skroz napuniti health veoma lako. Extraction nikako ne spada u teške igre, jedino igranje na poslednjem impossible nivou težine može biti izazov ali kako se sa

igranjem na višim nivoima težine ne otključava ništa ostaće kao opcija samo za najupornije. Osim glavnog story moda tu je i challenge u kome je fokus više na akciji a cilj je sakupiti što više poena na nadolazećim gomilama Necromorph-ova.

Za jedan Wii naslov Extraction izgleda impresivno, grafika je iznad Wii proseka, modeli su dosta dobri, osvetljenje takodje, a frame rate uglavnom ne pravi probleme, tako da je Dead Space atmosfera realistično preneti sa next gen sistema. Glasovna gluma koje ima

mnogo je takođe veoma dobra, sve u svemu sa tehnicke strane Extraction svakako prevazilazi većinu 3rd party ostvarenja na ovom sistemu.

Ako su vas atmosfera i svet originalnog Dead Space-a zaintrigirali i želite da saznate više o priči Extraction će vam odlično doći pre zvaničnog drugog dela koji se sprema za "velike sisteme", takođe preporuka stoji i ukoliko samo želite kvalitetan Wii naslov drugačiji od onoga na šta ste navikli, za jedno ali zabavno prelaženje.

TROPICO 3

Hasta la Victoria siempre, Comandante

80



- ✓ Šarm igre
- ✓ El Presidente uživo
- ✓ Moderan engine
- ✗ Nedostatak adekvatnog tutoriala
- ✗ Bagovitost prilikom izgradnje
- ✗ Nepromjenjivost građevina kroz vreme

Kada je, aprila 2003. godine, Frog City Software izdao Tropico2: Pirate Cove, mnogi fanovi originala koji su dve godine čekali na nastavak bili su razočarani. Pirate Cove nije bio autentičan nastavak originala, nije bio city builded koji su zavoleli. Nešto više od osam godina kasnije, nakon prvog dela, stigao je dostojan nastavak – Tropico 3, koji je razvila relativno nepoznata ekipa - Haemimont.

Treći Tropico je u svakom pogledu dostojan nastavak originala. Po-

stoji dosta unapređenja ali je svako unapređenje pažljivo upakovano da ne smeta i ne naruši originalni šarm koji ovaj naslov bez sumnje poseduje. Osam godina pauze je doprinelo evoluciji grafičkog sistema u potpuno 3d okruženje, sve stare građevine na koje smo na-

**Onima koji nisu igrali,
ipak bismo preporučili
da probaju prvo original
pa tek onda ovaj
nastavak**

vikli su tu, ali sa novom grafikom, vidljive iz bilo kog ugla sa velikim nivoom zuma. Novi element u igri su putevi i garaža koja omogućava da većina radnika na svoj posao ode brže i obavi posao za kraće vreme. Vaš El Presidente može takođe da ode svojom limuzinom do određenih objekata... Hm, da – treba napomenuti da više niste bezlični „Deus Ex Machina“ koji upravlja ostrvom već imate svog avatara koji vas predstavlja u igri, čiju pojavu kreirate prilikom startovanja igre, koji može svojim pri-

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Haemimont

Izdavač:
Kalypso Media

Internet adresa:
www.tropico3.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.

Preporučena konfiguracija:
**Dual core na 2.4GHz, 2 GB
RAM-a, GeForce serije 8 ili
ekvivalentni Radeon**



sustvom na gradilištu ubrzati gradnju objekta (gradnja pre roka, ako se iko još uvek seća). El presidente sada može sa balkona svoje palate održati govor i potpuno promeniti tok izbora ili učestvovati u vojnoj akciji i podizati moral vojske uz koju se bori protiv gerilaca.

Politički, ekonomski, društveni aspekt su još uvek tu i pažljivi balans između svih aspekata je ono što donosi uspeh i bezgranično zadovoljstvo u igranju Tropika. Tu su poljoprivreda i eksploatacija prirodnih bogatstava; rude, drveća i nafte, te dalja njihova prerada kroz laku i tešku industriju. Drugi ekonomski izvor sredstava je turizam, za čiji početak je sasvim do-

voljno jednostavno izgraditi hotel i luku (turisti više neće doći na univerzalni dok, morate napraviti novi). Naravno, kao u prvom Tropiku, osnovni rudnici, hotel i slično neće doneti dovoljno novca dokle god ne nadogradite kompletnu industriju ili razvijete turizam sa svim pratećim elementima. Ekonomija je veoma slična originalnu, veoma slična originalu, slična originalu... Hm da, glavna mana igre je

Svako unapređenje je pažljivo upakovano da ne smeta i ne naruši originalni šarm koji ovaj naslov bez sumnje poseduje

upravo njena najveća vrlina – sličnost originalu koja daje kvalitet, ali tutorijal osim dosadnog objašnjavanja kako koristiti kameru i par noviteta oko upravljanja avатарom presidente-a ne daje ama baš ništa od znanja kako složeno upravljati ostrvom u vašoj nadležnosti. Kada sam započeo igru nisam smatrao to za problem dok mi prijatelj nije rekao da je bankrotirao po treći put u prve dve godine upravljanja ostrvom. Igra definitivno zanemaruje nove igrače i smatra da svi poznaju političko ekonomske aspekte upravljanja iz prvog dela. Znajući generacije sadašnjih igrača i jaz od osam godina to je malo verovatno.



Druga stvar koje je malo čudna u igri jeste automatsko poravnanje elemenata prilikom izgradnje objekata. Ovo je činilo izgradnju preskupom u prvom delu a trenutno dovodi do nekih jako čudnih momenata kada jednostavno neki objekat niste u stanju da izgradite ali uopšte nije poznato niti vidljivo iz kog razloga.

Treća i finalna zamerka bi bila u izgledu objekata koji izgledaju apsolutno isto i u 1950-oj godini, i u 1980oj godini. Ok, razumem da u zatvorenoj hladnoratovskoj banana republici je to veoma izvesno, ali u tropskom raju sa demokratiskim uređenjem i razvijenom ekonomijom očekivali bi bar nešto više

u pogledu izgleda objekata, boljim automobilima i slično.

El presidente sada može sa balkona svoje palate održati govor i potpuno promeniti tok izbora ili učestvovati u vojnoj akciji i podizati moral vojske

Uz bolji (temeljniji) tutorijal i otklanjanje bagovite izgradnje, Tropico 3 bi svakako bio veliki kandidat za univerzalnu igru za opuštanje. Ovaj hladnoratovski SimCity, ili Cesar/Pharaoh u hladu palmi sa tomposom i čašom ruma svakako je igra koja je dostojan nastavak svog ori-

ginala, i bezuslovno je preporučujemo svim fanovima. Onima koji je nisu igrali bismo ipak preporučili da probaju prvo original (Tropico Reloaded je izdat ove godine ponovo) pa tek onda ovaj nastavak.



MAJESTY 2

Majesty browser RPG
možete igrati na www.heroesofardania.net

Platforma:
PC, X360

Razvojni tim:
Ino-Co.

Izdavač:
Paradox Interactive

Internet adresa:
www.majesty2.com

Preporučena konfiguracija:
**Dual Core 3 GHz, 1 GB RAM,
GeForce GTX 260, 512
Mb RAM, Pixel Shader 2.0
support**

It's good to be the king

Nekada davno u zemlji zvanoj Ardania je vladala loza kraljeva koja je istrebila sve monstrume koji su predstavljali opasnost njihovom kraljevstvu. Mladi kralj, željan dokazivanja, priziva gospodara Pakla kako bi ga pobedio u dvoboju. Kralj gine, kraljevstvo tone u kaos, i na scenu nastupate Vi – jedina preostala kraljevska krv koja će kroz šesnaest misija spasiti svet, pokupiti tron, slavu i lepe gospe. Uz pomoć Kraljevskog Savetnika, naravno.

Ne tako davne 2000. je MicroProse na tržište RTS-ova izbacio Majesty, krajnje originalan naslov koji je potpuno izbacio mikromenadžment. Igra je dobro primljena među igračkom populacijom, ali smo morali čekat devet godina nastavak.

Šta je to toliko zanimljivo kod Majesty serijala osim sjajnog humora? Napokon ste u ulozi pravog kralja kome je ispod časti da se bakće sa

svakim sledbenikom pojedinačno. Samo bacite vreću zlatnika i vaša volja će biti učinjena. Majesty je ovo postigao sistemom markera: Pobodite marker negde na mapi, dodelite sumu zlatnika za ispunjenje zadatka, i čekate da se zadak ispuni. Možda. U tome je čar ove igre jer heroji koji su vam na raspolaganju nisu bezumni roboti, već poseduju skriptovan AI koji odlučuje da li će se neko odazvati pozivu. Na raspolaganju

81



- ✓ Originalan pristup kontroli podanika
- ✓ Humor
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Sterilni AI



Ardania, zemlja magije, avanture i
rendžera sa bejzbol kapama

vam je sedam osnovnih i šest elitnih klasa. Svaka ima svoje sposobnosti i afinitete prema zadacima: Npr. lopove je uvek najlakše pokrenuti u akciju, jedini mogu pljačkati novac iz grobova i građevina ali zato izbegavaju teške borbe, rendžeri su odlični u borbi protiv zveri i najradije idu u istraživanje mape, itd. Kako budu dobijali nivoe i kvalitetniju opremu sve će viša biti njihova cena, pa će zadaci koji su obavljani za sto zlatnika odjednom koštati pet stotina. Što se tiče same kontrole nad herojima, obavlja se kroz četiri tipa markera: Attack marker se stavlja na protivničku jedinicu ili građevinu i svi koji je eliminišu dele nagradu. Defend marker se stavlja na prijateljsku jedinicu ili zgradu i kroz period od nekoliko dana polako deli nagradu svim

prisutnim herojima, sve dok je meta živa. Explore marker služi za uklanjanje Fog of War, dok sa Fear markerom obeležavate teritoriju gde ne želite da vaši smrtnici zakorače (greškom je dozvoljeno da dodajete novčanu nagradu za fear marker, ovo je bespotrebno jer će vas heroji slušati i sa nagradom od nula zlata).

Ekonomija je takođe jaka strana igre. Izgradnjom marketa, kovačnice i drugih objekata nudite trupama novu opremu koju će platiti krvavo zarađenim novcem. Zbog toga ne treba škrtariti na nagradama, jer će biti bolje opremljeni i poslušniji, a vaše granice će biti bezbednije. Osim vašeg grada na mapi se nalazi mnoštvo građevina koje redovno izbacuju nove monstrume. Neke od njih

su neuništive i ako se ne pazi na njih mogu biti opasna pretnja. Tu ulaze u igru kule, koje su pored heroja jedini metod odbrane. Da bi sprečili pretrpavanje mape njima programeri su podesili cenu da proporcionalno raste sa svakom novoizgrađenom kulom. Dodatan problem predstavljaju i trgovačke ispostave i Sveta Zemlja. One se po pravilu nalaze dalje od grada i dobro su čuvane. Ispostave su odličan prihod novca, dok je sveta zemlja jedino mesto gde se mogu graditi hramovi neophodni za regrutovanje elitnih klasa, koje su daleko superiornije od osnovnih. Oba terena je neophodno dobro čuvati.

Sve ovo je manje više viđeno i u prvom delu igre. Šta nam novo donosi Majesty 2? Pre svega opciju udruživa-





Pljačkanje i ubijanje su sjajan način da upoznate nove ljude

nja heroja. Jednom spojeni u družinu postaju praktično neuništivi. Na kraju svake misije jedan od heroja može postati lord; Izgradnjom Hala Lordova u narednim misijama možete pozvati do tri lorda, što će u nekim misijama biti jedini put do pobjede. Takođe je redizajniran i izbor heroja. Ranije niste mogli u istoj misiji regrutovati sledbenike dva suparnička boga, npr. sveštenice Krypte i Agrele. U Majesty 2 su ta ograničenja izbačena. Doduše u tooltipovima se pominje da se određene rase mrze, ali je efekat u igri beznačajan – vilenjaci će bacati root na patuljke, paladini će omamljivati Kryptine sledbenike, ali je sve to toliko beznačajno da ćete naverovatnije preći igru a da nećete to ni primetiti.

Sve ovo zvuči sjajno, ali šta je sa manama igre? Najveći problem Majesty 2 je repetitivnost. Iz misije u misiju ćete graditi jednim te istim redosledom, uz manje varijacije zbog tipa neprijatelja koji vam se suprotstavlja na mapi. Samim tim jedini izazov postaje težina nivoa koja nenormalno raste već na polovini kampanje. Druga mana je AI heroja, koji je potpuno podređen vladaru. Šta je tu loše? U prvom delu su heroji delovali kao prave ličnosti – pili su, kockali se, brali cveće i tukli međusobno u areni. Uvek bi se našao neko ko bi vam prirastao srcu i kojeg ste držali naoku ako upadne u nevolju. U Majesty 2

se njihov društveni život svodi na pravljenje krugova oko kula i uščekivanju sledećeg naredjenja.

Kada se saberu utisci Majesty 2 ostavlja utisak da je Majesty u 3D engineu, što uopšte nije loše jer je prošlo devet godina – dovoljno davno da ga stari fanovi mogu uzeti a da ne dožive deja vu. Kampanja, iako zanimljiva, ne poseduje replayability faktor. Multiplejer je trenutno ograničen samo na deathmatch – propust koji je razvojni tim obećao da će ispraviti naknadnim izbacivanjem alatki za pravljenje mapa i modovanje. Do tada će ostati upamćena kao naslov za nedelju dana zabave.



Jaka ekonomija je ključ uspeha



MACHINARIUM

Još jedan indie hit

Ja više ne znam šta bih mogao da napišem a da ne zvučim kao pokvarena ploča, ali smo svedoci još jedne sjajne indie video igre u koju nisu uloženi milioni, a zarazna je, igriva i više nego zanimljiva. Čini se da će izbor za igru u ovoj kategoriji u 2009. godini biti zaista teško napraviti, pa će ponajviše presuditi to da li volite avanture, akcije, strategije ili logičke video igre.

Machinarium potpisuje Amanita Design, nezavisna dizajnerska kuća bazirana u Češkoj koja nam je već podarila veliki hit Samorost. U pitanju je „point and click“ avantura u kojoj se u glavnoj ulozi nalazi mali robot, odbačen na smetlište daleko od grada, koji za cilj ima da se vrati u grad, pronade svoju ljubav (takođe robota, odnosno roboticu) a pri tom i spreči zle robote da detoniraju

bombu. Možda sam vam zapravo sada rekao i više nego što je trebalo, ali kako su ovo informacije puštene od samih dizajnera, verujem da ćete preživeti, posebno što vam ova priča odozgo spojluje možda prvih 5 minuta igre. Ono što je interesantno kod Machinariuma jeste da pored standardnih stvari kao što je inventar, igra uvodi novinu utoliko što je na predmete moguće kliknuti i uop-

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Amanita Design

Izdavač:
Amanita Design

Internet adresa:
www.machinarium.com

Maloprodajna cena:
Oko 20 dolara.

Preporučena konfiguracija:
**Bilo šta gde
Flash ne secka.**

82



- ✓ Odlična avantura
- ✓ Sjajna grafika i dobar zvuk
- ✗ Prekratko
- ✗ Flash ograničenja

Amanita Design je evropski studio, baziran u Češkoj



šte interagovati sa okolinom samo ako se ona nalazi na dohvata ruke našem malom robotu. Ispomoć u ovom neobičnom načinu izvođenja je to što se robot može izdužiti u visinu ili sabiti, time pronalazeći visoko postavljene predmete ili one zatvorene u male otvore.

Sjajan artwork i izgled same igre upotpunjuje i odlična muzika, pa je Machinarium, i pored toga što nije posebno lako ostvarenje, prava divota i uživanje igrati, doduše svih tih 7-8 sati koliko je potrebno da se čitava igra pređe, i šteta je što ona ne traje duže.

Machinarium u sebi ne poseduje nikakve dijaloge niti naraciju, već

se čitava priča propoveda kroz „balončiće“ u kojima se robot priseća dešavanja iz prošlosti. Interesantno je i napomenuti da je sedam dizajnera radilo na ovoj igri čak tri godine, a da je marketing budžet za promociju Machinariuma bio samo 1000 dolara!

Baš kao i Samorost (1) i Samorost 2, Machinarium je osvojio veliki broj nagrada među kojima je i Excellence in Visual Art na 12. festivalu nezavisnih video igara. I još jednom, baš kao što uvek kažemo kada smo impresionirani jednom indie igrom, zaista nije greota izdvojiti 20 dolara koliko igra košta i na taj način podržati programere.



Amanita Design je dizajnerski studio koji izrađuje TV spotove i website-ove



GRAN TURISMO

Detaljni opisi svakog od 800 automobila u igri su pravi raj za auto entuzijaste

80



- ✓ 800 automobila, 35 staza
- ✓ Do sada neviđena grafika na PSP-u
- ✓ Neoborivih 60fps
- ✗ Mali broj automobila novijih od 2005. godišta
- ✗ Nedostatak standardne GT karijere
- ✗ Neki modeli postoje u više verzija koje samo razlikuje tržište za koje su namenjeni

Najpoznatija simulacija vožnje napokon i na PSP-u!

Deluje neverovatno ali Gran Turismo za PSP je originalno najavljen još 2004. godine, u vreme kada je PSP tek predstavljen u Japanu, još pre izlaska Gran Turismo-a 4 čiji je derivat i trebao da bude. Iako je obećani džepni Gran Turismo bio jedan od razloga zbog koga su mnogi nabavili PSP, kroz razna odlaganja i nestajanja sa scene tokom narednih godina kao i pomeranje fokusa Sony-a i Polyphony Digital-a sa PSP-a na PS3, postalo je pitanje da li će ovaj naslov ikada ugledati svetlost dana. Tek na E3 sajmu ove godine uz PSP Go "iznenađenje", džepni Gran Turismo je ponovo najavljen i napokon objavljen ovoga meseca.

Gran Turismo za PSP, nazvan jednostavno Gran Turismo, objavljen je u UMD formatu ali i kao download od oko 1GB u koji su magovi iz Polyphony Digitala nekako uspeali da ubace 800 automobila i 35 staza. Izbor vozila kao i sam endžin igre zasnovani su na četvrtom nastavku, velikom PS2 hitu. Vozni park iz 2005. koji je brojao do tada rekordnih 700 automobila je skoro u potpunosti prenešen ali i obogaćen novijim modelima kao što su Chevrolet Corvette

Najozbiljnija simulacija vožnje na bilo kojoj džepnoj konzoli, ikada

ZR1 (koji je inače i na omotu igre), novi Nissan GT-R Spec V, Citroen GT, Mazda Furai, Ferrari Enzo i drugi. Po prvi put u serijalu tu su i dva nova proizvođača - Bugatti sa Veyronom, koji postaje nezaobilazan u današnjim vožnjama, i Lamborghini sa par klasičnih modela. Iako trenutno drži rekord po broju i raznovrsnosti automobila, GT za PSP nema onaj enciklopedijski kvalitet njegovih prethodnih nastavaka, pre svega zbog totalno promenjenog načina zaradjivanja vozila i napredovanja kroz karijeru... koje u ovom slučaju i nema, makar ne u onom obliku na koji ste navikli.

Kolekciju automobila biće moguće prebaciti u Gran Turismo 5

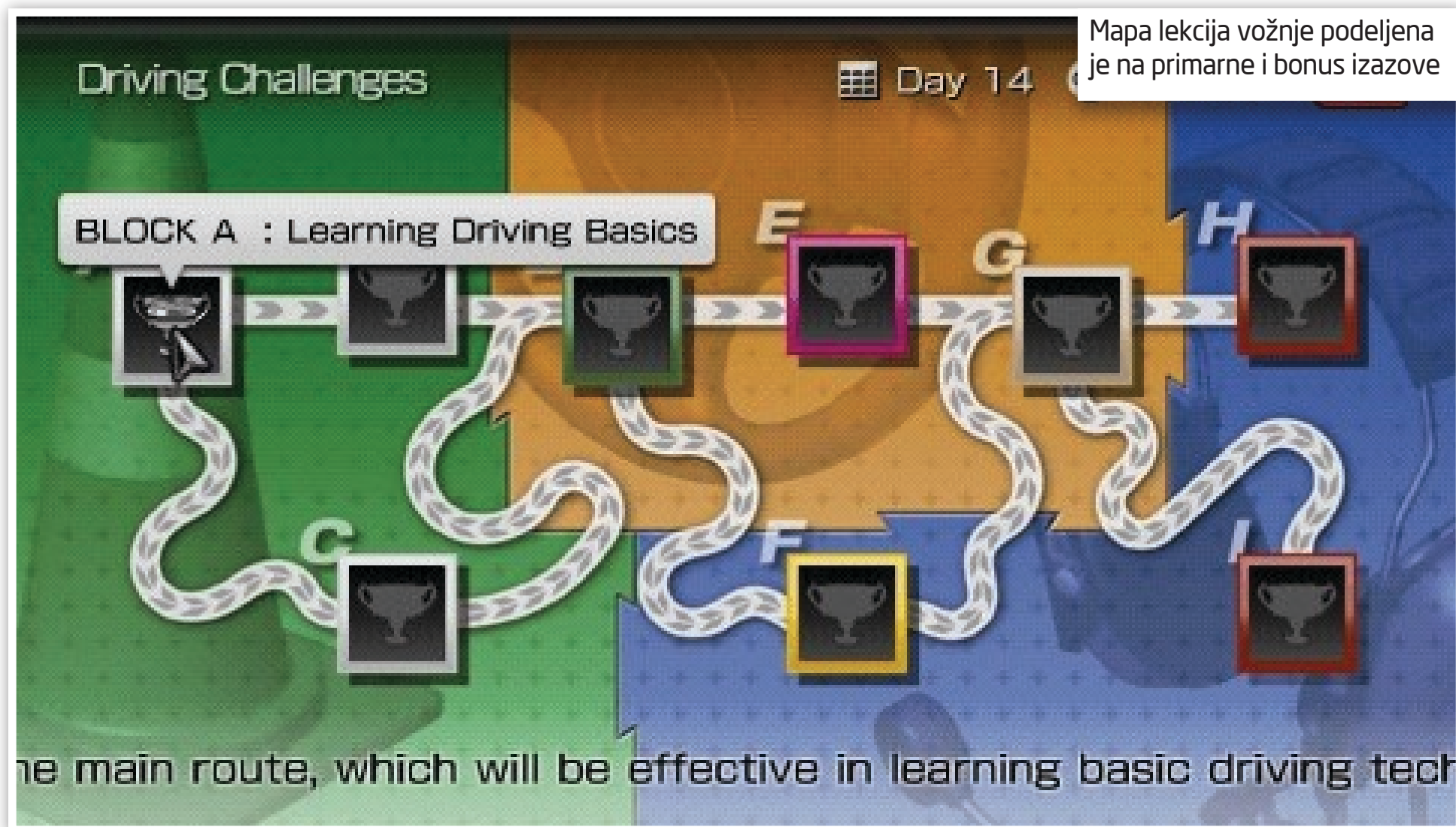
Platforma:
PSP

Razvojni tim:
Polyphony Digital

Izdavač:
SCEE

Internet adresa:
www.gran-turismo.com

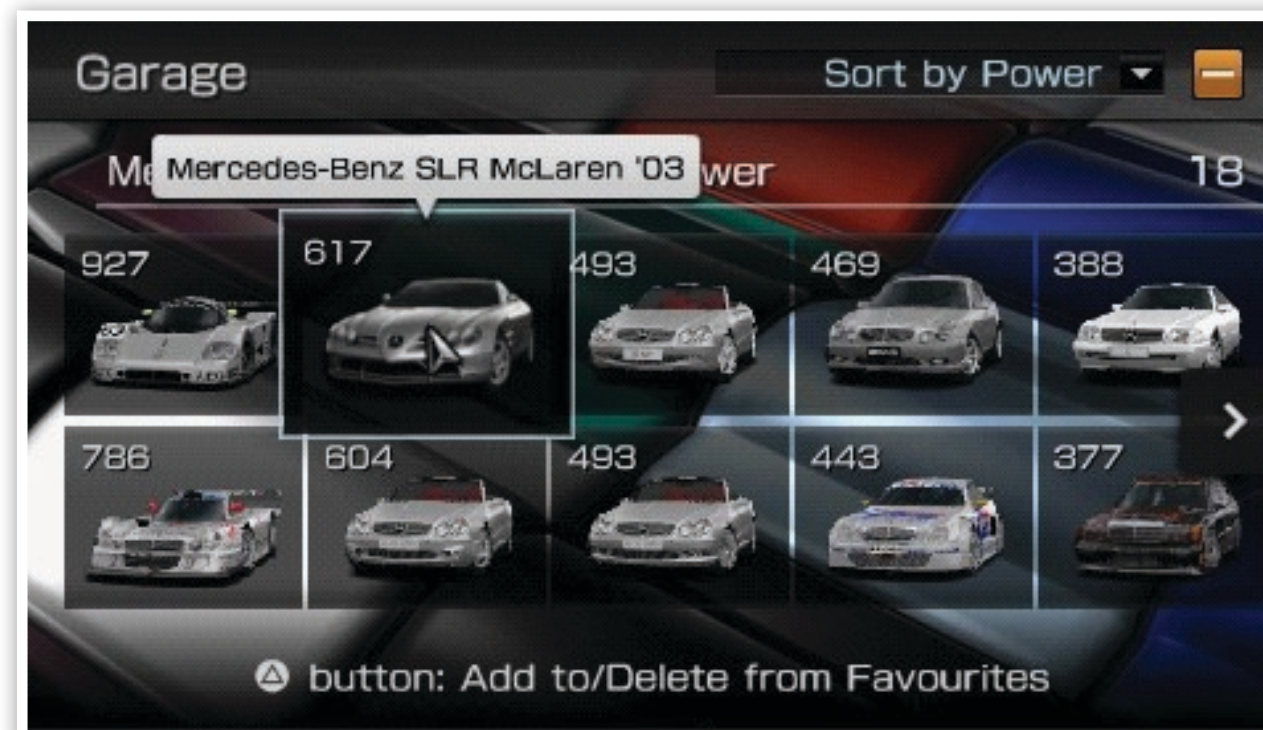
Maloprodajna cena:
Oko 50 evra.



Kako je pre svega zamišljen kao džepna igra koju ćete startovati sa vremena na vreme u različitim intervalima, sistem napredovanja je drastično promenjen. Ne postoje event-ovi koje je potrebno završiti već se sve svodi na pravljenje custom trka po vašoj želji i vremenskim mogućnostima, gomilanje kredita i kupovinu novih automobila za vašu kolekciju čija je izgradnja u suštini pravi cilj igre.

Trke u single player modu definišete sami, a u zavisnosti od broja krugova

ima i rally deonica sa drugačijom podlogom. Pobedom na svakoj od njih otključavate sledeći nivo težine AI protivnika za tu stazu, koja donosi veću sumu kredita. AI je na nivou GT4 i nije previše menjan i uglavnom će se držati idealne linije a pod punim gasom i malo prljavije voziti tek na višim nivoima težine, odnosno većim rangovima. Otključavanje "S" ranka na svim stazama može biti velik izazov. Ovakav sistem će vam između ostalog i omogućiti da provozate neke modele automobila koje bi ste obično presko-



va i težine protivnika koje postavite, dobijate odgovarajuću sumu kredita. Osim klasičnih trka koje su nažalost zbog mogućnosti sistema ograničene na samo četiri protivnika na stazi, u single player-u možete zaraditi još novca i u drift trial modu koji je veoma sličan onome iz GT5 Prologue-a.

Izbor staza je takođe zasnovan na GT4 i predstavlja odličnu mešavinu pravih trkačkih, gradskih pa i tradicionalnih fiktivnih GT pista među koji-

čili zbog toga što vam karijera diktira drugačije, jer nagrade ovde nisu vezane za jačinu automobila već za AI rang protivnika.

Pored trka tu je i driving challenge mod, koji predstavlja školu trkačke vožnje i izazove kroz koje ćete usavršiti vašu veštinu. Svaka lekcija ima ingame demonstraciju uz audio komentar poznatog kolekcionara automobila i talkshow voditelja Jay Leno-a (koji je iz nama nepoznatih



Nissan GT-R Spec V, jedan od najboljih serijskih automobila na svetu



Legendarni Countach po prvi put u GT serijalu

razloga zamenjen generičkom spikerkom u evropskoj verziji igre). Sve vežbe i saveti su veoma realni i ukoliko ih razumete u potpunosti, možete unaprediti svoje znanje o tehnikama vožnje i izvan igre. Prelaženje ovih izazova takođe donosi kredite.

Uz sve ponuđeno, gomilanje kredita je veoma brže i donekle lakše nego do sada u GT-u, mada vam to neće biti dovoljno da kupite kola koja želite, jer su vam svakog dana dostupne samo ograničene ponude od četiri proizvođača. Jedan dan u GT-u traje dve trke, tako da povremene posete dealership-u i čekanje da se auto koji želite pojavi doprinose kolekcionarskom duhu ovog ostvarenja. Svaki od 800 automobila ima i detaljan tekstualni opis o svojoj istoriji i performansama, što je prava poslastica za sve auto entuzijaste i element koji praktično odavno ne postoji ni u jednoj drugoj vožnji. Samo takav detalj je dovoljan da se shvati totalno drugačija filozofija u pristupu simulacijama vožnje, koju gaji Polyphony Digital.

Osim kupovinom, do novih automobila možete doći i preko opcije za razmenu i deljenje sa drugim igračima preko AdHoc moda. Pored toga u multiplayer modu moguće je voziti sa još 3 živa rivala u lokalnu, dok podrške za igranje preko Interneta nema. Vašu kompletnu kolekciju automobila moćićete da prebacite u Gran Turismo 5 na PS3-u, tako da ukoliko posedujete oba sistema, pravljenje kolekcije na PSP-u postaje daleko privlačnije.

Sa tehničke strane, za PSP mogućnosti i standarde, GT deluje nerealno dobro. Nikada do sada ni jedan džepni sistem nije video simulaciju vožnje sa ovim nivom ozbiljnosti i sadržajem, a ni kvalitetom grafike. Upotrebom svih mogućih i nemogućih trikova za maksimalno korišćenje PSP hardware-a, Polyphony Digital je ispunio staro obećanje i na PSP-u zaista napravio igru koja je grafički gotovo na nivou GT4, i to u punih 60fps-a. Kada pogledate sve ostale vožnje na PSP-u jasno vam je zašto je ovako nešto smatrano za nemoguće.

Zvuk motora svakog automobila je autentičan dok je OST je nešto slabiji mada se mogućnost puštanja svoje mp3 muzike sa kartice otključava veoma brzo. Fizički model je sličan onome iz GT4 s tim što je postoji u dva moda, standard i profesional, gde ovaj drugi podseća na onaj iz GT5 Prologue-a. Izbor fizike neće uticati na zaradu a fino podešavanje kola je moguće samo za 30 modela koje dodate na vašu favorites listu.

Da li je prednost ili mana što ovaj naslov nije "običan" Gran Turismo 4 prebačen na džepnu konzolu, već nešto novo i originalno, zavisi od vas i vašeg shvatanja simulacija vožnje a i džepnih igara. Ovaj GT definitivno nije za svakoga, posebno ukoliko vam se Gran Turismo igre nisu sviđale do sada. Fanovima serijala i svim auto entuzijastima preporuka nije ni potrebna, jer je ovo odlična priprema za Gran Turismo 5 koji nas čeka sledeće godine.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Još jedan Kingdom Hearts spinoff za Nintendo.

Iako je u početku to mnogima delovalo kao loša ideja, Kingdom Hearts serijal koji je nastao kao kolaboracija SquareEnix i Disney studija je još od prvog dela naišao je na odličan prijem među armijom Square-ovih fanova. Za razliku od njihovog najslavnijeg serijala, sve Kingdom Hearts igre su smeštene u isti univerzum i dopunjuju sada već poprilično zakomplikovanu priču, kakvu ne bi očekivali u naslovu sa Šiljom i Pajom.

Priča ovog nastavka odvija se između prva dva dela Kingdom Heartsa, posle događaja iz Chains Of Memories, takođe "filler" naslova objavljenog za Game Boy Advance i kasnije za PS2. 358/2 (Three-Five-Eight Days over Two) Days prati Roxas-a, jednog od glavnih protagonista Kingdom Hearts 2, za vreme njegovog boravka u Organizaciji XIII, od skoro godinu dana, pa otuda i ovaj pomalo čudni podnaslov.

Platforma:
NDS

Razvojni tim:
h.a.n.d. Inc.

Izdavač:
Square Enix

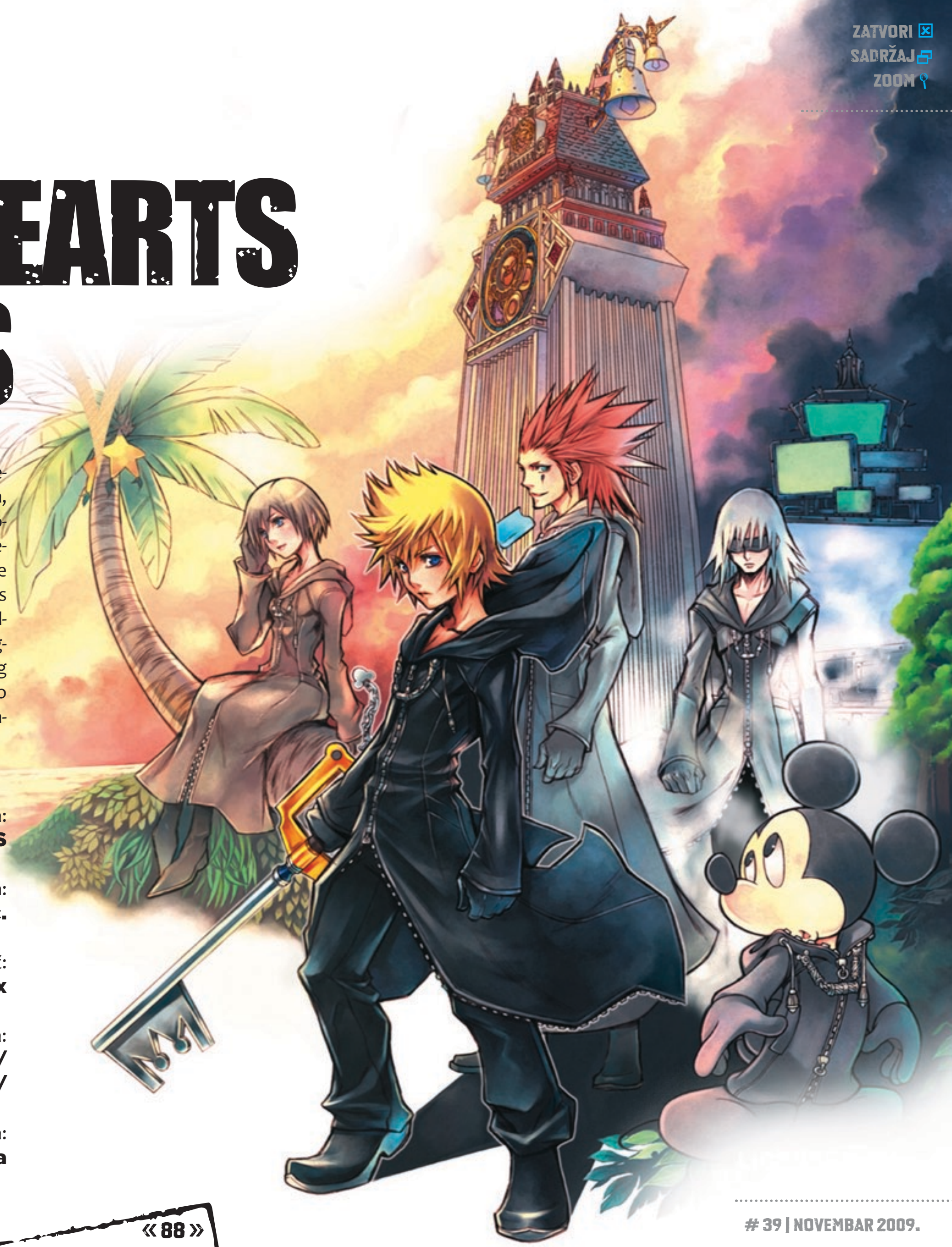
Internet adresa:
<http://na.square-enix.com/khdays/>

Maloprodajna cena:
Oko 45 evra

80



- ✓ Složenost panel sistema
- ✓ Tehničke karakteristike koje prevazilaze NDS
- ✓ Odlična priča...
- ✗ ...ali samo za stare fanove
- ✗ Sistem snimanja pozicija je mogao biti bolji
- ✗ Manji problemi sa kamerom





Tokom borbi pomaže vam party od dva AI kontrolisana saborca

Iako se većina radnje odvija oko Roxasa, kako budete napredovali upoznavaćete se bolje i sa drugim članovima organizacije i njihovim pravim motivima. Iako je priča u suštini popunjavanje rupe u vremenu, neka stara pitanja serijala će biti odgovorena ali će se postaviti i nova, posle veoma neočekivanog obrta, u stilu kakav smo i očekivali od Tetsuya Nomura-e. Čak i najosnovniji detalji priče ovoga dela su u suštini spoileri za prethodne nastavke, tako da igra pretpostavlja da ste ih odigrali i da poznajete Kingdom Hearts mitologiju, što znači da se radi o ostvarenju namenjenom pre svega fanovima.

Iako je ovo NDS naslov izvođenje je potpuno zasnovano na onome iz Kingdom Heartsa II, borbe su u realnom vremenu bez poteza, kartica i sličnih kompromisa iz dosadašnjih džepnih nastavaka Kingdom Heartsa. Ono što je novo u sistemu borbe su limit breakovi, pozajmljeni iz Final Fantasy igara, specijalni potezi koje možete izvesti samo kada vam je energija pri kraju.



Borbe su u realnom vremenu bez poteza, kartica i sličnih kompromisa kao do sada.

Ovaj nastavak od prethodnih razlikuje i način napredovanja - umesto putovanja iz jedne zonu u drugu, u 358/2 Days priča se odvija iz dana u dan. Roxas svakoga dana dobija svoju dnevnu misiju od svojih nadređenih u organizaciji. Cilj ovoga je bilo održavanje balansa između "quick fix" načina igranja džepnih igara i dubine koja se očekuje od RPG-a, mada vreme koje je potrebno za završavanje jednog dana, odnosno misije, varira od par minuta do pola sata i više. Mesta koja ćete obilaziti na misijama zasnovana su na Dizni svetovima iz drugog dela, ali za divno čudo, fokus i nije toliko na njima kao ni na Diznijevim likovima kao do sada, već na Roxasu i likovima iz Organizacije.

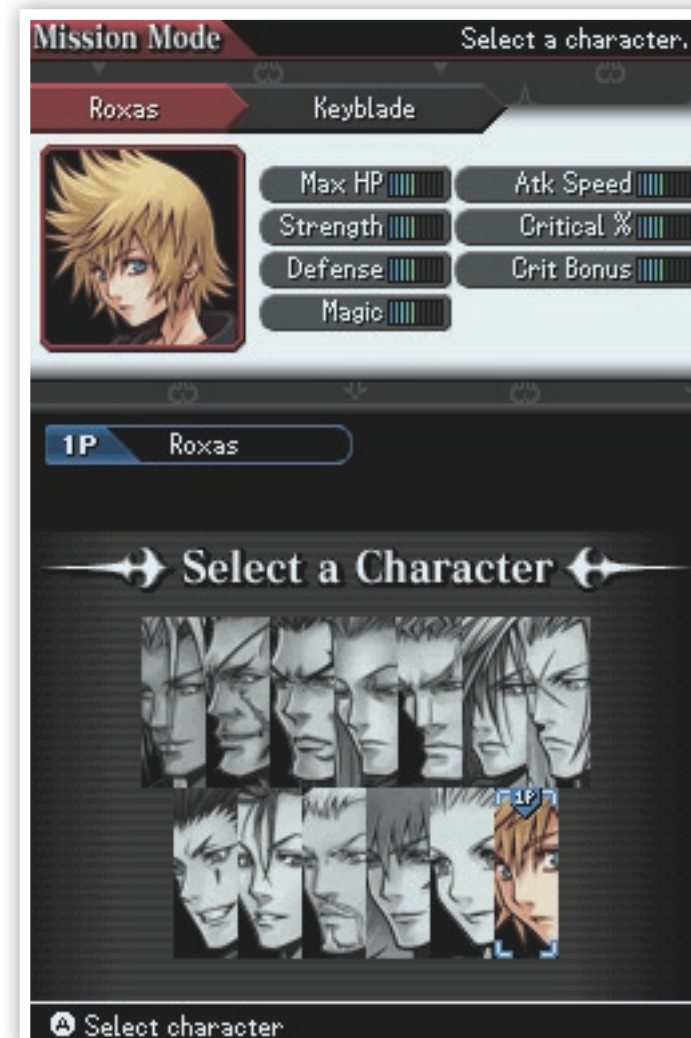
Druga novina je takozvani Panel sistem, koji donosi dubinu kastomizacije do sada neviđenu u Kingdom Hearts igrama. Iako nivoe, ve-



Heartless su i dalje glavni protivnici

štine, predmete i magije stičete na uobičajen način, njihovo postavljanje i kastomizacija lika su dosta drugačiji. Level-i, magije i item-i se dobijaju u formi kvadrata koje kombinujete i postavljate u grid kome pristupate samo iz glavne baze Organizacije. Grid je u početku mali ali se tokom igre proširuje sa novim levelima i veštinama, a kvadrati postavljeni na njega se mogu povezivati međusobno na razne načine i tako stvarati raznovrsne nove bonus efekte. Uz pravilnu primenu ovog sistema možete prilagoditi Roxasov stil borbe vašem načinu igranja. Iako se većina novih predmeta dobija kupovinom za heart poene koje dobijate ubijanjem heartlessa, neke predmete stićete isključivo sintezom, koristeći materijale sakupljene od protivnika i sanduka.

Pored glavne priče tu je i multiplayer mission mod u kome je moguće igrati misije otključane u story modu ali sa bilo kojim članom Organizacije XIII i još par skrivenih likova. Njihovi paneli se mogu posebno doterati pre svake misije a svi predmeti i experience koje sakupi-



U mission modu moguće je igrati sa svim članovima Organizacije XIII

te biće prebačeni na Roxasa u story modu. Mission mod se može igrati i solo ali je zamišljen za igru sa još tri živa igrača u lokalu.

358/2 je sa tehničke strane veoma napredan DS naslov, animacije su na nivou PS2 nastavaka a 3D modeli iako su jednostavniji i dalje imaju svoj autentični dizajn i odličnu animaciju. Muzika, zvučni efekti i glasovi su takođe verni Kingdom Hearts serijalu i zvuče baš kao na PS2.

Sve u svemu, ovo je nezaobilazan naslov za sve fanove Kingdom Hearta a ostali vlasnici DS-a ga mogu probati ako ni zbog čega drugog onda zbog zabavnosti i izvanrednih tehničkih rešenja. Kada vidimo šta je Square uspeo da izvuče iz NDS-a pitamo se kakav će biti sledeći džepni Kingdom Hearts, Birth by Sleep za PSP.



ZABORAVLJENI NE OPRAŠTAJU.

SAMO NEKOLICINA JE DOVOLJNO HRABRA DA PUTUJE RASCEPLJENIM SVETOM.

IPAK, DUBOKO U SENKAMA, ASMODIJANCI SU SHOGLI SNAGE.

POVRATIĆEMO NAŠU ZEMLJU IZ ŠAKA AROGANTNIH KREATURA

KOJI JE NASTANJUJU, I ISKUSIĆEMO ŽIVOT IZVAN TAME.



AION

PODELJENA PLANETA. PUTOVANJE U NEPOZNATO.
AIONONLINE.COM



PC DVD

© 2008 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Aion and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.





ASUS P7P55D DELUXE

Brzo i skupo



ASUS MAXIMUS III FORMULA

Brzo i još skuplje

GEFORCE GTS 250



PAUK U A4 TECH RUHU



PREPORUKE ZA KUPOVINU



Vrsta hardvera:
Motherboard

Uređaj:
ASUS P7P55D DELUXE

Kontakt:
www.asus.rs

ASUS P7P55D DELUXE

Brzo i skupo

Iako do novih Core i5 procesora u Srbiji još uvek možete doći jedino ako ih naručite od distributera a onda se siti načekate dok ih uvezu, matičnih ploča u prodaji ima i više nego dovoljno. Nije ni čudo, pošto su proizvođači nekoliko meseci pre izlaska Intel „Lynnfield“ procesora glasno najavljivali svoje nadolazeće modele i tako dobro pripremili teren, a distribucija na našem tržištu, makar što se tiče matičnih ploča, sasvim zadovoljavajuća. Još da i procesori mogu lako da se nađu, sve bi bilo sjajno.

Asus je odavno spremio svoje udarne modele, tako da imamo celu familiju koja nosi P7P55D u imenu. Između najjeftinijih P7P55D LE i modela bez sufiksa, koji koštaju nešto preko stotke, i najskuplje „Premium“ varijante, mi smo dobili model „Deluxe“, koji kod nas košta malo više od dvesta evra. Suvoparne tehnikalije kažu da je on, kao i svi ostali, baziran na Intel P55 single-chip rešenju (nema severnog i južnog mosta), poseduje LGA 1156 podnožje za novije i jeftinije Core i5 i i7 procesore, i



Slotovi za DDR3 memoriju mogu da operišu i sa modulima koji rade na 1600 i 2133 MHz putem overkloka.

sijaset prateće opreme zbog koje je i cena nešto viša.

Već na prvi pogled vidi se da je kvalitet izrade na najvišem nivou. Upotrebljavani su isključivo „solid“

kondenzatori, a hladnjaci na naponskoj sekciji, koja je inače 16+3-fazna, zani su toplotnom cevi i veoma su neobičnog dizajna. Čak je i niski hladnjak na P55 čipu, koji se nalazi u produžetku PCI Express slotova i napravljen je da ne smeta pri montaži grafičkih kartica, presvučen pločicom u istim motivima, tako da je sa vizuelne strane utisak prilično impresivan.



Što se tiče funkcionalne strane, ploča poseduje tri PCI Express x16 slova sa kvalitetnim osiguračima protiv ispadanja kartica, i podržava vezivanje GeForce i Radeon kartica u SLI, odnosno CrossFireX veze. U kutiji se

čak dobija i CrossFire mostić, što je jako pohvalno. Asus je malo izmenio dosadašnji raspored elektronike, pa je tako Winbondov I/O čip, koga obično nalazimo u donjem levom delu ploče, ovde pozicioniran

na dijametralno suprotnom mestu. I glavni konektor za napajanje nalazi se uz samu ivicu ploče, dovoljno udaljen od četiri slotova za DDR3 memoriju, a jedan ATA i svih šest SATA portova okrenuti su za 90 stepeni, pa će savijanje ploče prilikom ubacivanja priključaka biti minimalno. Slotovi za DDR3 memoriju mogu da operišu i sa modulima koji rade na 1600 i 2133 MHz putem overkloka, uprkos zvaničnoj podršci P55 čipa za najviše 1333 MHz.

Zadnji panel je naročito bogat. Tu su dva PS/2 konektora, osam USB 2.0 portova (još šest se mogu izvući preko tri priključka na matičnoj ploči), zatim šest stereo džekova, Firewire, dupli LAN i digitalni zvučni izlazi, kako u koaksijalnoj, tako i u optičkoj SPDIF varijanti. Našlo se mesta i za mali prekidač za brisanje CMOS-a, kako ne bi morali da otvarate kućište u slučaju da preterate s overklokom.

AMI BIOS izgleda manje-više kao i na ostalim Asus pločama, a u overklok sekciji ima svega što nekome može zatrebati. Očekivano, nije izostala ni podrška za apdejtovanje BIOS-a direktno sa optičkih i USB diskova bez pravljenja DOS boot disketa. Što se

se kablom povezuje na odgovarajući konektor na ploči, a putem pratećeg ASUS Turbo Key softvera mogu mu se dodeliti funkcije za overklok, pa možete podizati i spuštati frekvencije u letu, recimo u toku igranja igara. Interesantna, mada ne naročito korisna opcija. Asus takođe isporučuje i programe za overklok iz Windowsa, mada preporučujemo da se držite starog i pouzdanog načina čačkanja ovih opcija direktno u BIOS-u.

**Izuzetno snažna
naponska sekcija i opšti
visok kvalitet izrade
omogućiće entuzijastima
da svoje procesore
poteraju do maksimuma.**

tiče prateće opreme, Asus nije štedeo, pa su pored spomenutog CrossFire mosta tu i svih šest SATA konektora, jedan široki ATA kabl, panel koji se montira pozadi i sadrži još dva USB i jedan eSATA priključak, kao i vrlo interesantni TurboV „daljinac“ (s tim što nije daljinski upravljač, već

Izuzetno snažna naponska sekcija i opšti visok kvalitet izrade omogućiće entuzijastima da svoje procesore poteraju do maksimuma. Ipak, za to je potrebno nešto vremena i truda, dok će ostali koji spremaju prelazak na Core i5/i7 sasvim dobro proći i sa nekim slabijim modelom iz P7P55D serije. Što se tiče konkretnog „Deluxe“ modela, utisci su veoma pozitivni, pa ako raspolazete dovoljnim sredstvima, obavezno ga treba uzeti u razmatranje.



Vrsta hardvera:

Motherboard

Uređaj:

ASUS Maximus III Formula

Kontakt:

www.asus.rs

ASUS MAXIMUS III FORMULA

Brzo i još skuplje

Druga ploča bazirana na Intel P55 čipu ovoga meseca ponovo nam stiže iz Asusa. Tehnički je vrlo slična P7P55D seriji, ali je dizajnom okrenuta drugačijoj ciljnoj publici, a to su igra-

či. Kao deo brenda „Republic of Gamers“, umesto kombinacije plavičastih boja, Maximus III Formula obojena je u „opasnu“ crno-crvenu kombinaciju. I ovaj model je orijentisan ka overklokerima,



pa su korišćeni samo „solid“ kondenzatori za što dugovečniji stabilan rad, a naponska sekcija procesora ima čak 16 faza, plus po tri faze za VTT i memoriju. Svi bitni delovi pokriveni su malim hladnjacima, a dva od njih povezana su toplotnom cevi. Tu je i ventilatorčić sakriven ispod metalnog oklopa, koji stvara kakvo-takvo strujanje vazduha.

Ova ploča je u pravim rukama fenomenalan izbor za sastavljanje vrhunske igracke mašine.

Poznato je da noviji Intelovi čipseti sadrže kontroler samo za SATA diskove, pa su proizvođači ploča na svoju ruku ubacivali dodatne čipove koji su obezbeđivali rad sa starijim ATA diskovima. Asus je procenio da oni koji kupuju ovakvu ploču sigurno ne „čerupaju“ neku staru mašinu zarad kompletiranja nove konfiguracije, pa je podrška za ATA uređaje potpuno izostala. Zato je tu šest standardnih SATA portova, ponovo okrenutih za 90 stepeni, koji su izvedeni iz internog kontrolera u P55 čipu, i još četiri porta i jedan eSATA, izvedeni iz dodatnog JMicron kontrolera.

Ponovo se srećemo sa tri PCI Express x16 slota sa podrškom za NVidia SLI i ATI CrossFireX, a tu su i identični osigurači kao na prethodnoj ploči koji obezbeđu-

ju stabilnu poziciju ubačene grafičke kartice. Asus je i ovde isporučio jedan mostić za CrossFire, što će ceniti oni koji su kupovali modele Radeona siromašnijeg pakovanja ili polovnjake bez prateće opreme.

Na zadnjem panelu izostali su drugi PS/2 port, tako da morate imati USB miš, zatim svi zvučni izlazi i dodatni LAN priključak. Sa druge strane, tu je „ROG Connect“ koji služi za priključivanje drugog ROG laptopa ili računara sa ROG pločom zarad overkloka odatle (ne u smislu sabiranja performansi, već za upravljanje sa drugog računara). Zvučna sekcija kvalitetnija je od klasičnih integrisanih rešenja, jer je izmeštena na odvojenu karticu, koja se (pohvalno) montira u PCI Express x1 slot, a Asus svuda spominje da se radi o „Sound Blaster X-Fi tehnologiji“. Ipak, drajveri koji se instaliraju nose oznaku VIA, pa je jasno da se radi o VIA čipu, najverovatnije nekoj Vinyl HD varijanti, koja uz odgovarajuće drajvere softverski ostvaruje EAX 4.0 i slične mogućnosti karakteristične za najjeftinije Creative X-Fi zvučne kartice. Ipak, VIA Vinyl HD čip pruža više nego zadovoljavajući zvuk za kućnu upotrebu, a samim tim što je zvučni čip izdvojen od ostatka ploče, koliko-toliko se dobija na kvalitetu i smanjenju šuma i zujanja.

Zvučna sekcija kvalitetnija je od klasičnih integrisanih rešenja, jer je izmeštena na odvojenu PCIe karticu.

Od prateće opreme ponovo se dobija dodatni panel sa još dva USB konektora i jednim eSATA priključkom, a Asus je ubacio i samolepljive papiriće koji bi trebalo da služe za obeležavanje SATA

kablova. Tako se lakše možete izboriti u šumi kablova u kućištu, jer bi na jednom pisalo „boot disk“, na drugom „backup“ i slično.

Asus je očigledno savršeno pokrio viši cenovni segment pri sklapanju Core i5/i7 konfiguracija, jer je Maximus III Formula ploča vrhunskog dizajna i kvaliteta. Cena se kreće oko 250 evra, što je možda nepotrebno više u

Podrška za ATA uređaje potpuno je izostala.

odnosu na, recimo, P7P55D Deluxe, ali se izgled uvek plaćao. Sa druge strane, tu je fenomenalna naponska sekcija koja će pomoći ostvarivanju visokih frekvencija novih procesora, pa je ova ploča u pravim rukama odličan izbor za sastavljanje jedne vrhunske igracke mašine.



Vrsta hardvera:

Graphic Card

Uređaj:

GeForce GTS 250

Kontakt:

www.telix.rs

GEFORCE GTS 250

Pozdrav za kraj

GeForce 8 je verovatno najdu-govečnija familija grafičkih kartica još od Radeona 9700. Prvi model, GeForce 8800 GTX sa čipom G80 i kompatibilan sa DirectX-om 10, izbačen je pre tačno tri godine i na njemu su bazirani svi derivati GeForce 8 i 9 serije kao i

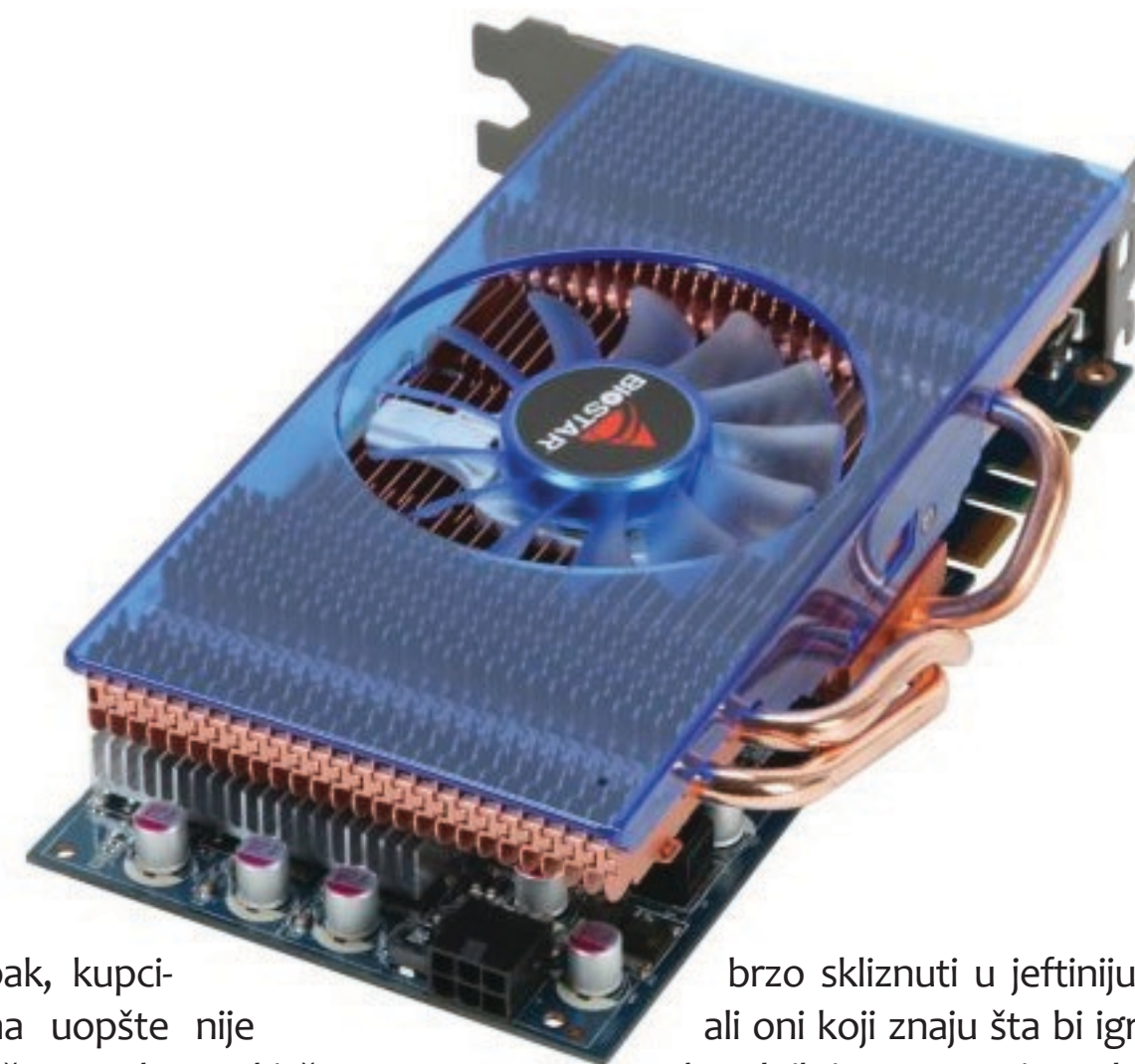
modeli koji su nedavno prekomandovani u liniju GTS 200, a zapravo su zasnovani na veoma sličnim čipovima. I NVidiji je jasno da se ne može doveka prepakivati isti proizvod, pa sprema seriju GTX 300 koja će biti kompatibilna sa DirectX 11, a do tada kupci koji ne žele

ATI kartice u svom računaru mogu birati između bezbroj GeForce 8/9/GTS varijanti i skupljih GTX 200 modela sa naprednijim čipovima, ali bez suštinskih izmena u odnosu na unified shader arhitekturu sa čijom je upotrebom NVidia počela u čipu G80.

Ipak, kupci- ma uopšte nije loše. Ionako svaki čas ponavljamo da moćan konzumentski hardver nikada nije bio jeftiniji, pa ćemo to učiniti i ovoga puta. Kartice od stotinak evra pružaju mogućnosti koje su do pre samo godinu ili dve bile nezamislive, omogućujući komforno igranje u rezolucijama prirodnim za 22-inčne monitore na najvišem nivou detalja. To opet ne znači da je upravo sada savršeno vreme za kupovinu nove grafičke kartice, jer je na pragu smena generacija pa će sadašnji modeli više srednje klase

brzo skliznuti u jeftiniju ložu, ali oni koji znaju šta bi igrali od aktuelnih igara nemaju razloga za preveliko čekanje jer i sada postoje kartice sjajnog odnosa performansi i cene.

Kao što rekosmo, serija GeForce GTS 200 mahom je sastavljena od preimenovanih modela GeForce 9 familije. Istina, ima tu i par novih kartica koje podržavaju DirectX 10.1, ali su po ostatku specifikacija i snazi maltene iste kao njihovi GeForce 8/9 pandani i nema mesta naročitom oduševljenju. GeForce GTS 250 preimenovani je GeForce 9800 GTX+, pa se na njemu može naći čip G92a ili b, različit po tehnološkom procesu (65 ili 55 nm, što povlači i nešto niže grejanje i višu overklok marginu). S obzirom da je GeForce 8800 GT, koji je svojevremeno bio veoma po-



	Radeon HD 4850, 1 GB	Biostar GeForce GTS 250, 512 MB
3DMark06 (1680x1050)		
0xAA 0xAF (total)	11070	12231
4xAA 16xAF (total)	8539	8732
3DMark Vantage (1680x1050, high)		
0xAA 0xAF (GPU)	5176	4581
4xAA 16xAF (GPU)	4049	3767
X3: Terran Conflict (1680x1050, high)		
0xAA 0xAF (average)	74.4	70
4xAA 16xAF (average)	67.7	63.3
World in Conflict (1680x1050, very high)		
0xAA 0xAF (min/avg/max)	14 / 39 / 80	14 / 34 / 83
4xAA 16xAF (min/avg/max)	15 / 27 / 44	13 / 27 / 47

GeForce 8 je verovatno najdu-govečnija familija grafičkih kartica još od Radeona 9700.

pularan izbor u tadašnjoj višoj klasi kartica, praktično oslabljeni 9800 GTX, odnosno 8800 GTS (još jedno NVidijino menjanje nalepnice i identifikatora u BIOS-u), kupci sada za stotinak evra, nakon poslednje korekcije cena zbog agresivne ponude iz AMD-a, dobijaju veoma pristojnu karticu sa svim otključanim šejderskim procesorima i maksimumom performansi koje taj čip može da ponudi.

Ono što je drugačije kod ove kartice jeste drastično promenjen izgled.

Iz Biostara smo dobili njihov GeForce GTS 250 sa 512 MB GDDR3 memorije, koji je po specifikacijama potpuno standardan. Frekvencije od 740 MHz za GPU, 1836 za šejdere i 2200 memoriju, uz 256-bitnu memorijsku magistralu i DirectX10, CUDA i PhysX podršku – sve je po propisu. Ono što je drugačije i što nam se veoma dopalo jeste drastično promenjen izgled. Kartica je primetno kraća od referentnog NVidijinog modela, što znači da su se Biostarovi inženjeri svojski potrudili da efikasno ispremeštaju elemente na štampanoj ploči. NVidijin kuler je zamenjen masivnim kulerom sa toplotnim cevima i mnogo bakarnih rebara, preko koga se okreće poveliki ventilator koji nije previše bučan, a veoma dobro drži stvar pod kontrolom. Uprkos dužini, ovo nije nikakva „green“ edicija kartice pa je i dalje potreban dodatni šestopinski PCI Express konektor



za napajanje, a GTS 250 troši oko 140 W u najvećem opterećenju pa već standardno treba obezbediti iole firmirano napajanje.

Interesantno je da je Biostar, umesto klasičnih dvostrukih DVI izlaza i jednog TV-outa, što je manje-više standard na novijim karticama, svoj model opremio po jednim D-Sub, DVI i HDMI konektorom, što je po nama najpraktičnije rešenje za kućnu upotrebu jer ne zahteva nikakve dodatne adaptere. Napomenimo i da će kartica prekriti ceo susedni slot i još pola drugog na matičnoj ploči, pa o tome treba voditi računa ako posedujete veći broj dodatnih PCI kartica. Ipak, to je cena koja se plaća za skraćivanje kartice zarad lakšeg ubacivanja i bolje ventilacije u tesnijim kućištima.

Biostarov GeForce GTS 250 smo uporedili sa Radeonom HD 4850 na referentnim taktovima, ali sa 1 GB

video memorije, što u našem slučaju nije ostvarivalo nikakvu vidljivu prednost, jer rezolucija u kojoj smo testirali nije dovoljna da tolika memorija dođe do pravog izražaja. Ostatak mašine činio je Intel E5200 podignut na 3.2 GHz, 2x1 GB Transcend DDR2-800 memorije i Asus P5QPL-AM ploča, uz podršku 32-bitne Viste sa Service Packom 2. Kao što se vidi iz rezultata, Radeon je neznatno brži ali i jeftiniji, pa će sa njim bolje proći oni kojima nije bitno ko je potpisnik čipa na kartici. Oni koji insistiraju na NVidiji i raspolažu sa 100 evra, sa GTS 250 ne mogu previše pogrešiti (pritom dobijaju hardverski PhysX i CUDA podršku u već solidnom broju ozbiljnijih programa), a mi preporučujemo ovu Biostarovu varijantu, čisto zbog dizajna i masivnog kulera.

Oni koji insistiraju na NVidiji i raspolažu sa 100 evra, sa GTS 250 ne mogu previše pogrešiti.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





Vrsta hardvera:
Gaming miš

Uređaj:
A4Tech XL-747H

Kontakt:
Telix, www.telix.rs

PAUK U A4 TECH RUHU!

A4Tech XL-747H

Najnoviji miš koji stiže iz A4Tech-a nosi oznaku XL-747H i pripada već dobro poznatoj seriji „X7“, popularnoj gaming seriji A4 Tech miševa za sve koji žele što bolje rezultate u video igrama ali ne mogu (ili ne žele) da za takvo zadovoljstvo izdvajaju i do 100 evra. Po obliku, novi 747 dosta podseća na poznati X-748K o kojem smo već pisali, što znači da pre svega izgleda kao neki od Razer modela. Međutim, ono što ističe 747H u odnosu na druge jeste

Konačno su i budžetski korisnici dobili „tegiće“

zanimljiv „print“ na površini gde se nalaze tasteri, a koji je u obliku pauka, prepoznatljivog logoa sa grudi Spiderman-a. Međutim, ispostaviće se da nema nikakve dodatne povezanosti sa Spajdijem, pa je pauk čisto estetski detalj. Tim pre što je na kutiji predstavljen Sem Fišer.

Glavna marketinška „caka“ kojom se prodaje 747H jeste takozvani „Anti-Vibrate“. Ovo je u suštini sistem koji će fiksirati miša tj. njegov kursor u trenucima kada vi izdignete uređaj od podloge i pomerite ga na centar iste, što je čest slučaj posebno kod igrača koji koriste veoma mali sensitivity. Priznajemo, veoma koristan dodatak koji će vas definitivno spasiti sigurne smrti prilikom okršaja na internetu. Dalje, tu je popularni „Oscar Mouse Editor“, dodatak koje je

pre nekoliko meseci predstavio poznati proizvođač miševa, a koji u suštini omogućava da napravite brojne makro komande koje ćete koristiti u video igrama. Da se jednim klikom okrenete za 180 stepeni, da jednim klikom izvršite seriju zadataka (idi u meni, daj komandu za pokret, napadni protivnika, na primer) i da povežete nekoliko pucnjeva samo jednim klikom (recimo – tri komanda, veoma zgodno za FPS-ove tipa Counter Strike). Svi makroi snimaju

se unutar memorije miša kapaciteta 64KB, kako vam ne bi bili potrebni drajveri za obavljanje istih, kada se nađete za nekim drugim računarom (recimo na nekom turniru).

Ostatak karakteristika je standardan i na njega smo već navikli. Tu je odziv od jedne milisekunde, kao i 3600DPI osetljivosti uređaja. Osetljivost se menja „u hodu“ i nije direktno vezana za drajvere tako da je možete menjati na bilo kom sistemu na kojeg



ste priključili uređaj. Promena PDI uz jasnu LED indikaciju obavlja se u šest koraka – 400, 800, 1200, 1600, 2000 i 3600 DPI.

Iako će vas podsetiti na Spajdija, ovaj miš nema nikakve veze sa popularnim junakom

Kao što ste već možda pročitali na nekoj od priloženih slika, 747H donosi sa sobom i sistem tegića, dobro poznati, sada već, od većine drugih proizvođača gaming periferija. A4 Tech model u sebi poseduje ukupno 7 tegića težine do 19,5 grama koje možete postavljati po sopstvenom nahođenju i određivati balans u skladu sa tim gde vam je potrebna veća a gde manja težina.

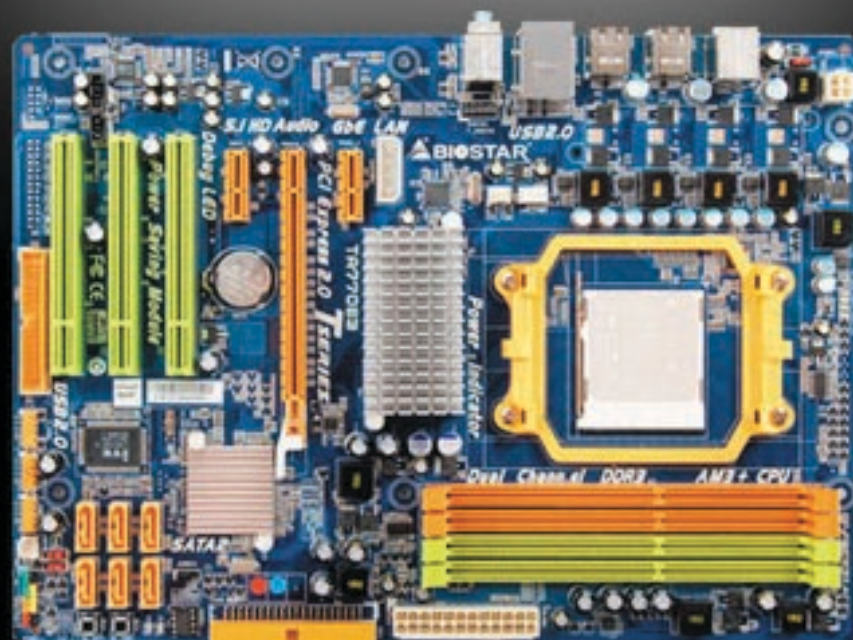
Treba istaći i da se u paketu sa mišem dobijaju i nožice za miša kako biste zamenili istrošene nakon dugog perioda intenzivne igre, što je svakako pohvalan dodatak. Baš kao i kod drugih A4 Tech miševa koje smo imali prilike da testiramo, ne možemo a da ne damo sličan zaklju-



čak – odličan miš u budžetskoj grupi odnosno grupi proizvoda koji po umerenoj ceni donose odlične performanse za sve koji bi da budu „King of the Hill“ odnosno najbolji na tabeli nakon završenog multiplayer okršaja.

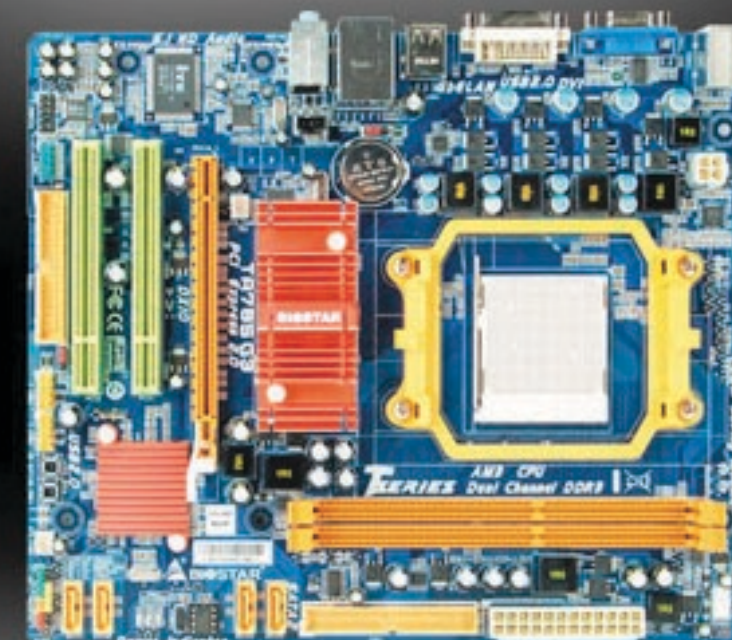
www.tech-industry.com

TA770E3



 **BIOSTAR**
WWW.BIOSTAR.COM.TW

TA785 G3



TA790GX A3+



www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH INDUSTRY



Office računar

(OKO 15.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E1500 2.2 GHZ

Ploča:

ASUS P5KPL-AM (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/8MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište:

FRONTIER HA11A-BK 450W



Kućni računar

(OKO 34.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E3300 2.5 GHZ

Ploča:

ASUS P5QL PRO

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS ATI RADEON EAH4770/HTDI/512MB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 320GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 52.000 DINARA):

Procesor:

AMD PHENOM II X3 720 2.8GHZ BE

Ploča:

ASUS M4A78 PRO

Memorija:

2X2 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS ENGTX260/HTDI/896M

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/32MB

Optika:

PIONEER DVR-216D WHITE

Napajanje:

THERMALTAKE 470W

Kućište:

THERMALTAKE SOPRANO RS201



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. Nissan and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Art/Marce S.p.A., Italy. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PlayStation", "PLAYSTATION 3", "PS3" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



PlayStation Network



XBOX 360



INTERNETE, ČUVAJ SE DOLAZI KORISNIK!

..iliti, mnogo reči i slova u podnaslovu da bi on izgledao poprilično dugačko i inteligentno, a samim tim i interesantno.

Da li se sećate vremena kada se koristio isključivo email? Ja skoro da zaboravim. A posle toga, doba mIRC-a i ICQ-a, i ono ode u zaborav. Ti početni dani društvenog umrežavanja, kada nije bilo bilion ljudi na nekom servisu za druženje, kada se nije ni koristio termin „servis“ toliko za te stvari. Dok danas, svi su onlajn, a ako neko nije, biće u nekom trenutku.

Internet je u stvari trebao da se čuva, korisnik je već stigao. I ne planira da ode tako rano niti skoro, izgleda. Neću da govorim o statistikama i slično, svi znamo da svetska mreža vrvi od ljudstva. U zadnje vreme je podela pala na KORISNIKE i ONE KOJI POKUŠAVAJU DA PRODAJU NEŠTO KORISNICIMA. Ok, nije to sad nešto novo, ali morate priznati, da danas gde god da se okrenete, bilo u realnosti ili sajber svetu, vam se pruža prilika da potrošite pare. Reklame su svuda, više ni ne iritiraju direktno, već se uvlače u podsvest

nesumnjajućih korisnika, a tada su možda najdelotvornije. Zauvek ću pamtići kada sam postao jedan od mnogih korisnika fejsbuka. Tada sam se uverio koliko je sve to uzelo maha, počevši od mutno-sumnjivog lajsn sagrimenta dok pravite nalog, na koji svi mrtvi ladni pristanemo, a posle, bombardovanje reklamama, bannerima, promotivnim porukama, ponekad čak krajnje neskromno. Kao da imate sopstvenu i ličnu spam mrežu. Gde god odete dok ste ulogovani, čeka vas barem jedna reklama. „Ali, hajde, to su samo reklame.“ rekao bi neko,

Zadatak, koji je danas pred korisnikom, a tiče se očuvanja kakvog-takvog životnog stila vezanog za internet, je jedna veoma obimna, kompleksna i pomalo teška, moždana kalkulacija



a šta je sa ciljanim reklamama? Onim, koje „obraćaju“ pažnju na ono što kucate u privatnosti, između vas i vaših prijatelja. Evo, ja sam jednom, ni sećam se šta je bila poenta ali, se nešto zezao

sa ortakinjom na fejsbuku oko toga kako je trudna. Posle jedno 4-5 postova, vidim, meni iskače desno baner sa reklamom - „Povoljno uradite test očinstva u toj i toj laboratoriji“. Alo bre! Pa jed-

SOFTWARE NEWSFLASH



► U trenutku kada budete čitali ovo, Windows 7 bi trebao da se uveliko prodaje. I nadamo se, da ostavi Vista iza sebe samo kao ružno sećanje u koje je uloženo mnogo truda i nade.



► Čelnici kompanije Apple namerauju da pojačaju reklamu svog Snow Leopard operativnog sistema uoči izlaska Windows 7. Kako oni predviđaju, da će zbog komplikovanog apgrejda na W7, ugrabiti što više korisnika Windowsa da pređu na Snow Leopard OS.



no je daviti sa reklamom za nepovezane gluposti, omekšivače i ostalo, a drugo je prisluškivati tuđe razgovore i onda na konto toga nuditi usluge. To, ko kad bi vam na ulici ili negde na javnom mestu, neko npr. slušajući vas i nekog vašeg kako pričate o tome kako bi voleli da pojedete nešto slatko, a onda iskoči neki anoni-mus lik niotkuda i ponudi vam čokoladu po odličnoj ceni, jer, jelte - „nije mogao, a da ne čuje vaš razgovor“...i onda to, recimo da

se dešava desetak puta dnevno. Ne zvuči prijatno, zar ne? A šta se dešava sa mejlom? U mom slučaju, koristim GMail zadnjih godina, i ono, jedan spam mesečno. Ej! Jedan! Ne znam za vas ostale, ali ponekad mi nedostaju milioni-spamovi u mejlu koji mi obe-

Gde god odete dok ste ulogovani, čeka vas barem jedna reklama.

ćavaju bogovske obline na ovaj ili onaj način, a ne, isto to mi sad zagađuje međuljudske sajber odnose dok bi trebalo da sam u zoni oslobođenoj od tih gluposti. Nekad je mejl bio rezervisan za to, i popapovi, mada mi ovi potonji ne nedostaju. U redu, ima Google tu foru da vam baci po koju reklamu iznad mejlova, ali to em se da ugasiti, a i toliko je nepri-metno da je neuračunljivo. Ok, ljudi zarađuju, živi se, preživlja-se, ok, to razumem. Ali opet,

neki osećaj pristojnosti mi ipak govori - „Maaa daj, ovo je ko da se kupam u providnoj tuš kabini na sred Knez Mihajlove petkom u dva popodne.“. Jednom ću se probuditi i ugledati znak kokakole na čelu. A ko je za to sve kriv, korisnici? Sasvim moguće, šta mislite, šta bi bilo da je većina današnjih rezidenata na fejsbuku, nekada pročitala sve one gluposti u uvodnom „pravnom“ tekstu i reklo - „Ne, ne, nikako, ja da trošim vreme ovde, dok

SOFTWARE NEWSFLASH

► Glavni baja Oracle-a, Geri Elison, je navodno obećao nagradu od 10 miliona dolara bilo kojoj organizaciji koja opovrgne izjavu da Oracle-ov softver radi bar duplo brže na Sun-ovim serverima nego na IBM-ovim najbržim računarima. Hrabro, nema šta.

ORACLE®

► Microsoft je objavio do sada najveću patch bazu sa gomilom apdejtova i sigurnosnih prepravki za gomilu proizvoda, od Media Playera do Office-a preko samog Windows-a.



► Mozilla je obelodanila novi dodatak za FireFox pod imenom Plugin Check. Trenutno radi samo sa FireFox-om, a glavni u Mozilli planiraju da dozvole i konkurentskim pretraživačima da koriste ovaj dodatak. Više o tome - www.mozilla.com/en-US/plugin-check





neke tamo nepoznate kompanije sklapaju profil o meni i mojim navikama i prodaju ga onome ko najviše ponudi s ciljem da mi prodaju razne proizvode koji mi i ne trebaju.“. Da li bi se i onda razvijao tako beskrupulozan marketing po internetu? Možda ne, ali to je i ovako previše nemoguć scenario, tako da i ne treba ipak lomiti glavu šta bi bilo kad bi bilo ili kad je bilo.

No hajde da batalimo i to besramno nametanje reklama. Ugrožavanje sigurnosti na internetu je sve širi pojam. Nekad su se u tu grupu ubrajali samo virusi i sličan malware. Danas, šta bi bilo tačno to „ugrožavanje sigurnosti na internetu“? Pored malware-a, imate krađe identiteta, zloupotreba informacija, privatnih informacija, sa sajtova za mrežno socijaliziranje i još dosta slič-

nih podgrupa. Zadatak, koji je danas pred korisnikom, a tiče se očuvanja kakvog-takvog životnog stila vezanog za internet, je jedna veoma obimna, kompleksna i pomalo teška, moždana kalkulacija. Šta hoću reći tačno? Internet je uspeo da uradi/dozvoli nešto što je možda nevideno u ljudskoj istoriji – dao je svakome glas i šansu da se izjasni o bilo čemu, što ne znači da bi to i trebao da radi. Koliko ste puta videli takve tekstualno misaone bljuvotine od kojih vam se želudac prevrtao? A ako niste, smatrajte se srećnim ili jednostavno imate problema sa vidom, a najbolji i najjednostavniji primer možete naći ako posetite neku aktuelnu rubriku na sajtovima domaćih dnevnih novina i sličnih institucija koje „informišu“ narod. Pa tu bacite samo pogled na komentare, ako imate i malo

mozga, skapiraćete o čemu trabunjam. Neretko se dešavalo da neki nesrećnik/ca bude javno verbalno (ako ne i nekako gore) izlinčovan/a zbog svojih stavova, koji su možda bili rezervisani za uži krug ljudi, ali internet ima tu magiju da sve učini dostupnim. Samo proguglajte izraz Human Flesh Search Engine. To je veoma zanimljiv koncept, koji se u većini slučajeva pogrešno koristi. Naime, određene individue, ili grupa njih (što više, to bolje... sa funkcionalne strane) reše da iskopaju neke informacije o nekome, recimo, što više informacija o nekom korisniku youtubea ili nekog bloga, koji želi da bude anonimn. I onda su dela tog korisnika promatrana, a on sam je ostavljen na milost ili nemilost publike. U Kini je ovo postao popriličan fenomen, na primer, da muževi i žene preljubnici bivaju maltretirani na sve moguće legalne načine, spamom, pozivima i slično od strane totalno nepoznatih ljudi. Sve to, samo zato što je prevareni supružnik bacio hejt na svoju drugu polovinu, a masa se pomami lako i onda nastane kuršlus. Nekada su ljude linčovali na trgovima, a danas po svetskoj mreži.

Nemojte misliti da ja sad ovde bacam neki hejt, niti ovaj ceo tekst ima neku filmsku poentu koja će vam promeniti pogled na život (to neki drugi put, kada budete spremni moji hitri skakavci). Jed-

Ponekad mi nedostaju milionski spamovi u mejlu koji mi obećavaju bogovske obline na ovaj ili onaj način.

nostavno malo skrećem pažnju na to da internet odavno nije naivno mesto kao nekada. Mnoge stvari su krenule da se uzimaju zdravo za gotovo. Jedno je sloboda govora i prava korisnika, a drugo je zloupotreba istog radi suvog profitiranja na „nedužnim“ korisnicima i popularisanja nekih poremećenih ideja. Primera imate bezbroj, naravno, uvek ima i dobrih primera, ali u ime njih, treba uložiti trud da ovih lošijih bude što manje. Morate se pripaziti, iako vam se ne čini to preko potrebnim. Naravno, ne treba paranoisati, samo malo odgovornosti, da ne bi i ovu igračku doveli do stanja loma.



SOFTWARE NEWSFLASH



► Iz Google-u su na sajmu knjiga u Nemačkoj najavili otvaranje sopstvene internet radnje koja bi se bavila prodajom digitalnih knjiga. Servis će se zvati Google Editions i trebalo bi oko nove godine da počne sa radom.

T-Mobile
sidekick LX

► Korisnici T-Mobile Sidekick servisa za online čuvanje podataka su usred kvara servera, koji je u vlasništvu Microsofta, izgubili podatke u tom „oblaku“ koji T-Mobile koristi za svoj servis. Ali posle malo tužakanja, besa korisnika i par podignutih obrva čelnika obe kompanije, tehničari u Majkrosoftu su nekim čudom uspeli izgleda da povrate dobar deo podataka iako su u startu naglasili da to možda neće biti moguće.

T-Mobile

AUTORUN PRO ENTERPRISE II 3.0.0.48

Najkvalitetnije rešenje za sklapanje AutoRun menija.

Silom prilika, dole-gore-levo-desno-ili-gde-već potpisani autor teksta, tj. Ja, sam imao prilike da isprobam bar deset programa koji se bave kakvim-takvim kreiranjem AutoRun menija. A AutoRun Pro Enterprise II (ARPE II u daljem tekstu) je

sa svojim WYSIWYG interfejsom, usudujem se reći, trenutno jedino i najbolje rešenje za datu tematiku. Naravno, to glavešine Longtiona dobro znaju, pa su bez razmišljanja lupili cenu od 199\$, a da li je cena opravdana? Saznaćete u daljem tekstu.

Posle standardne instalacije i pokretanja programa, sačekate vas radna površina i na njoj demo uzorak nekog menija koji bi trebao da vam prikaže kako to sve izgleda i na brzaka pokaže šte sve ARPE II može. I nije da nije impresivno na prvi pogled, a ako vam se ne pravi nešto, već vam

Internet adresa:

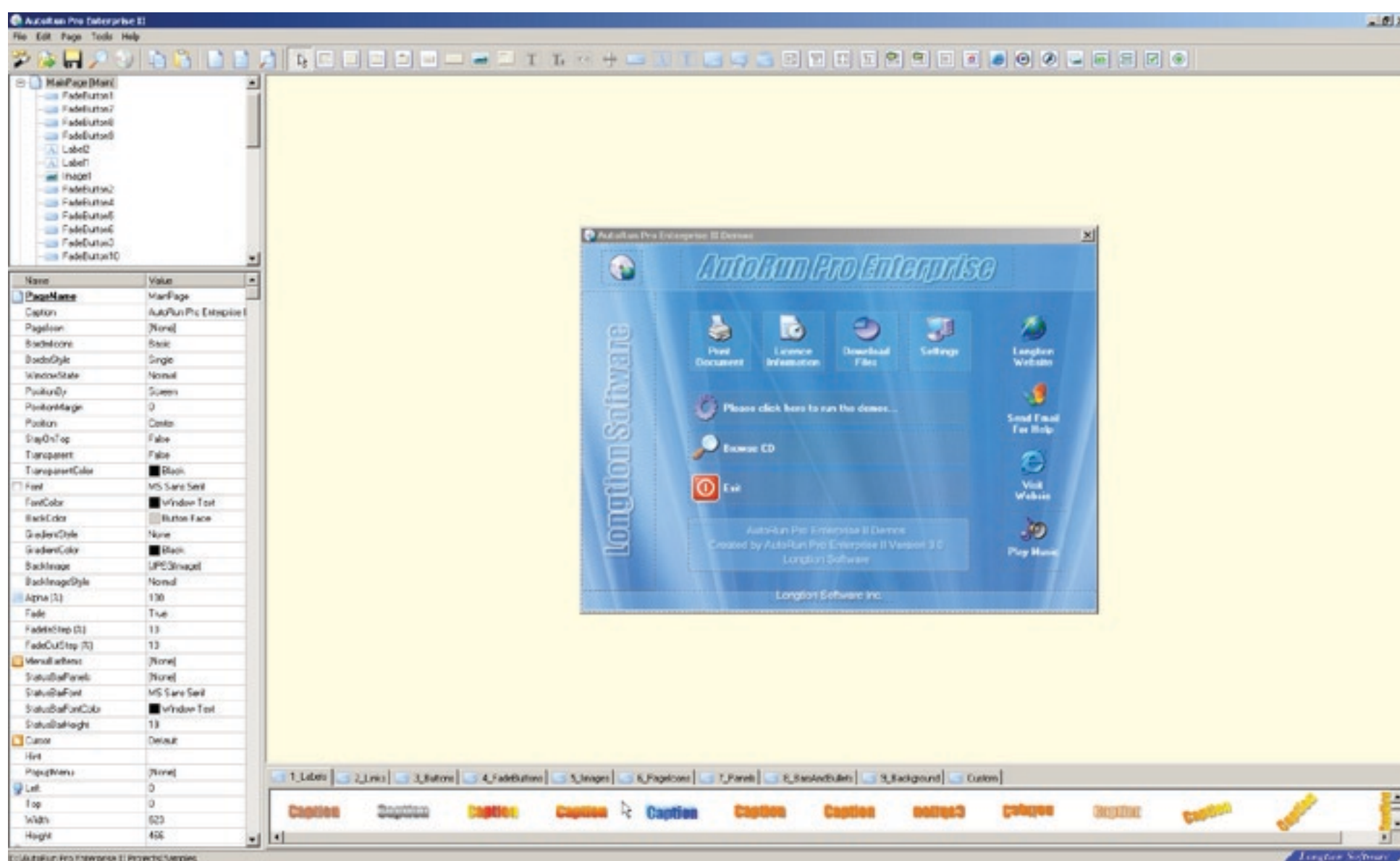
www.Longtion.com

Tip softvera:

Shareware

Neko sa malo talenta u grafičkom dizajnu, naoružan ovim programom, fotošopom i ilustratorom bi mogao da napravi čuda i čudesa.

treba neko brzo rešenje, imate i par difolt templejta od kojih možete da sklepate nešto na brzinu. Opcija za kustomiziranje sopstvenog menija ili prezentacije je stvarno mnogo. Možete sastavljati menije sa slikama, zvukom, videom, tekstom, čak i ubaciti sopstveni license agreement pre pokretanja napravljenog menija. Isto tako, moguće je i pokrenuti predinstalaciju nekog ključnog elementa pre instalacije/pokretanja glavnog fajla. Primera radi – da bi sadržaj koji se instalira radio, potrebno je prethodno instalirati DirectX ili neki kodek. U ARPE II, nauka sklapanja autorun menija veoma podseća na zaglupljenu verziju web dizajna u wysiwyg editorima, tako da se može reći da je program intuitivan, ali opet, morate znati šte radite i potrebno je vreme uhodavanja dok ne



SOFTWARE NEWSFLASH

twitter



► Kako jedan od kreatora Twitter-a, Biz Stone, kaže, da ne planiraju da prodaju servis nekoj velikoj kompaniji, već žele da sami razviju svoju veliku kompaniju. Vrednost Twitter-a je procenjena na oko milijardu dolara.



► Adobe je takođe objavio poveću kolekciju od 29 apdejtova za Adobe Acrobat i Adobe Reader.

► AVG je dodao u svoj bezbednosni paket alatku LinkScanner koji proverava sigurnost skraćenih linkova, kao što su npr. Tinyurl i slično. A takođe, postoji i samostalna varijanta programa - www.linkscanner.avg.com

spoznate određene limite programa. Nije ni na odmet da možda prvo bacite celu ideju na papir pre početka ikakvog rada, verujte mi, kasnije tokom procesa ćete biti zahvalni što ste prvo osmislili celu stvar, a ne radili u hodu. Neko sa malo talenta u grafičkom dizajnu, naoružan ovim programom, fotošopom i ilustratorom bi mogao da napravi čuda i čudes. Od buljuka opcija, treba izdvojiti nekoliko – mogućnost pravljenja transparentnih menija, različiti načini da pokrenete, predstavite i slično, vašu prezentaciju uz pomoć gomile dugmića, linkova, oblačića, podmenija, slika, koji takođe mogu biti providni. Ako poželite, imate i mogućnost inkorporiranja windows media plejera ili flash plejera u prezentaciju, a možete i dodati muzičku podlogu određenoj strani vašeg menija. Sve što uradite, možete odmah i veoma lako privjuovati, što je veliki plus. Kad sve to završite i napravite ono što se želeli, moguće je narezati ceo projekat na CD/DVD direktno iz programa, sačuvati kao folder na hard disku ili napraviti jedan .exe fajl.

Jasno je da nije baš jednostavno skapirati u početku šta se sve tu dešava ali ako malo razmозgate o određenoj opciji dok koristite program, neće biti mnogo nervoze. Sve ovo je

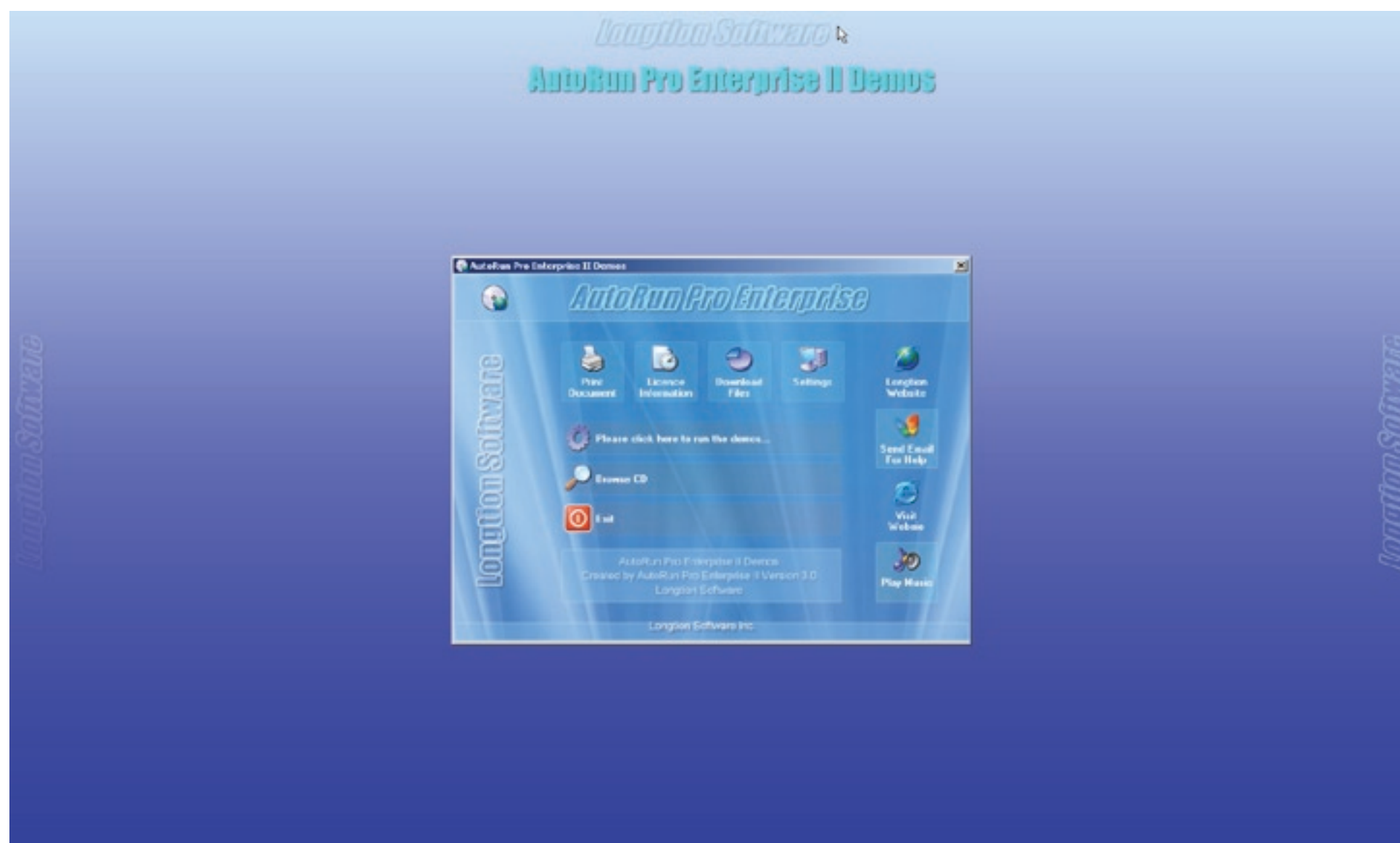
vizuelno lepo spakovano i stvarno je uloženi trud da se program koristi što efikasnije. Iako sama funkcionalnost programa nije ni malo loša, dešavalo se da se ponekad program zamrzne posle određenih koraka i onda morate čuknuti alt/ctrl/del. Ali, to nije toliko strašno. Ono što jeste strašno, je nedostatak nekih sitnica. Recimo, DVD rezanje ne radi baš kako treba. A možda želite da napravite meni u kojem levim klikom na određeno dugme menija dobijate dropdown ekspanzirani meni koji nudi još opcija i naravno, tematski je u stilu kao i ostatak menija. To nećete uspeti da uradite tako lako, ako uopšte uspete (ja još uvek nisam). Sigurno se susretnete na dnevnoj bazi bar jednom sa takvim konceptom dok

Mogućnost inkorporiranja windows media plejera ili flash plejera u prezentaciju.

koristite računar. Ali on je ovde izbegnut, zašto? Ne bih znao. Jedino približno tome je, isto to, sa desnim klikom i dobijate default jadni windows dropdown meni. E, upravo su to sitnice koje upućuju na zaključak da pred ARPE II stoji još dug put usavršavanja. Možda je program jednostavan, možda i lepo radi, a radi, ali nedostatak nekih krucijelnih opcija vas tera na kompromis sa samim sobom i programom. A to, ume da dodatno opteretiti kreativni proces,

što sigurno ne bi odgovaralo ako se program koristi u poslovne svrhe.

Da li vredi tih 199\$??? Možda ne vredi, ali kao što je rečeno, nemate mnogo izbora ako niste vični u programiranju, a treba vam ovakav program. Nekako ipak treba uzeti u obzir da je ARPE II malo više ciljan na ljude koji profesionalno (a pod „profesionalno“ podrazumevam - „ljude koji žive od toga“) koriste alate za dizajn kao što su Photoshop ili CorelDraw. Pa se može posmatrati kao jedan skuplji dodatak za tu liniju posla, koji će se posle nekog vremena sam odplatiti. U svakom slučaju, možete isprobati 30-Day Trial verziju pa sami proceniti da li vam paše ili ne.



U ARPE II, nauka sklapanja autorun menija veoma podseća na zaglupljenu verziju web dizajna u wysiwyg editorima.

SOFTWARE NEWSFLASH

► Oracle najavljuje da će najzad 2010. godine objaviti Fusion, svoj softverski paket.

► Firma Iolo Technologies, koja je poznata po svojim programima (System Mechanic) za održavanje Windows OS, je objavila podatke da će navodno, po rezultatima iz njihovih laboratorija, Windows 7 biti možda sporiji od Viste pri učitavanju za „čak“ 28 sekundi.



► Servis Google Wave je otvorio svoja vrata za testiranje široj publici početkom oktobra. A kako kolaju priče, poprilično su velika očekivanja od tog servisa. Nadamo se da će Google ispuniti ta očekivanja.



ACOUSTICA CD/DVD LABEL MAKER 3.32

Pravljenje omota za CD/DVD nikad nije bilo lakše

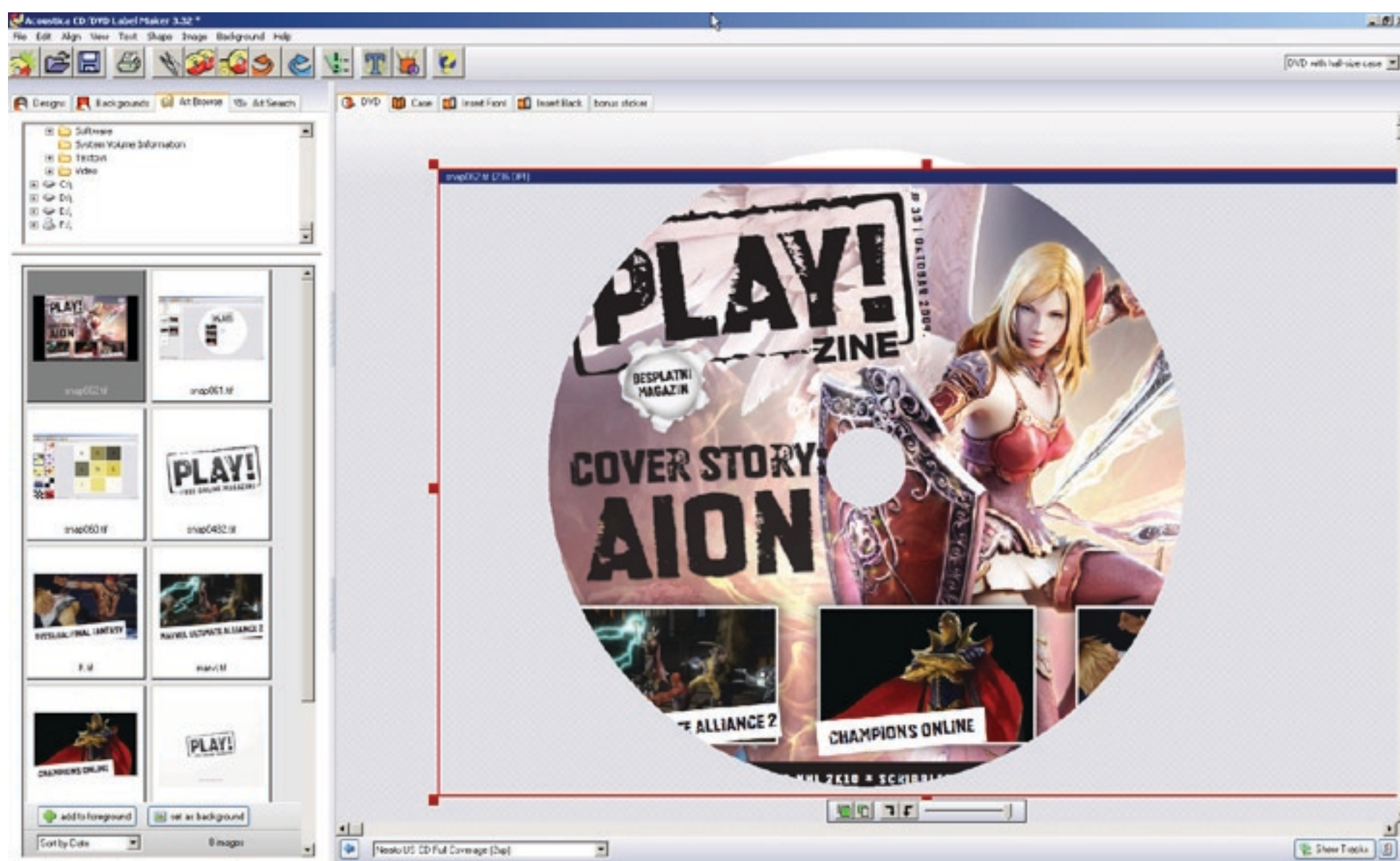
Mnogi od nas koriste Nero za rezanje, paljenje i ostale stvari koje možemo da uradimo sa praznim diskom. A uz njega nam odavno stiže i Nero Cover Designer. Koji radi OK, ali ipak, ima jedan bolji program, a zove se Acoustica CD/

DVD Label Maker. Zašto je bolji? Čitajte dalje, pa ćete saznati.

Da bi ste koristili ovaj program, ne morate biti neki genije. Ako umete da radite u Paintu, ovo će vam onda biti još lakše za upotrebu. Sam in-

terfejs podseća na onaj u Nerovom dozajneru, ali ja lično smatram da je ovaj lepši jer možete da odredite veličinu tulbar dugmadi. No, to na stranu, i odmah da napomenem da je sve krajnje lako za korišćenje. Kada pokrenete program imate gi-

**U ovom programu
možete da eksportujete
vaš projekat u
.JPEG, .PNG ili .BMP.**



gantorski izbor veličina i formata za omote, cd/dvd nalepnice, one fine kartončiće što dolaze u dvd kejsovima, itd. Ukratko, svaku varijantu CD ili DVD pakovanja koju ste ikad videli, možete da sklepate u Label Makeru, a onda i još više od toga. Pored ogromnog izbora svih oblika imate i golem izbor predefinisanih/gotovih rešenja za omote i slično. A ako to nije dovoljno, uvek možete preko matičnog sajta potražiti još. Sam program, kao što je već rečeno, je lak za upotrebu. Otvorite novi projekat, izaberete radnu podlogu, učitate sa leve strane određenu galeriju slika i levim klikom miša na sliku, drag-n-drop-ujete je na površinu koju obrađujete. Posle toga, mišem menjate veličinu, poziciju i ugao dodatne slike. Možete dodati i par efe-

SOFTWARE NEWSFLASH



► European Network and Information Security Agency (ENISA) je prva agencija u Evropi koja nudi usluge novog internet protokola IPv6. Kako je pride najavljeno, stari protokol, IPv4, bi trebao da izumre oko 2011. godine.

► Kako poslednja istraživanja pokazuju, Majkrosoftov Internet Explorer se još manje koristi u odnosu na prethodni period, dok FireFox dobija sve više pristalica. A s obzirom da će u Windows 7 korisnik pri instalaciji moći da izabere neki drugi web browser sem IE, sasvim je moguće da će FireFox još više sabiti Internet Explorer u stranu.



Svaku varijantu CD ili DVD pakovanja koju ste ikad videli, možete da sklepate u Label Makeru, a onda i još više od toga.

kata na nju kao što su grayscale ili negative. Podržani formati slika su uglavnom standardni, kao što su - .JPEG, .BMP, .TIFF, .PNG i slično. Naravno, pored sveg ovog, možete i jednostavno učukati nazive pesama

Internet adresa:

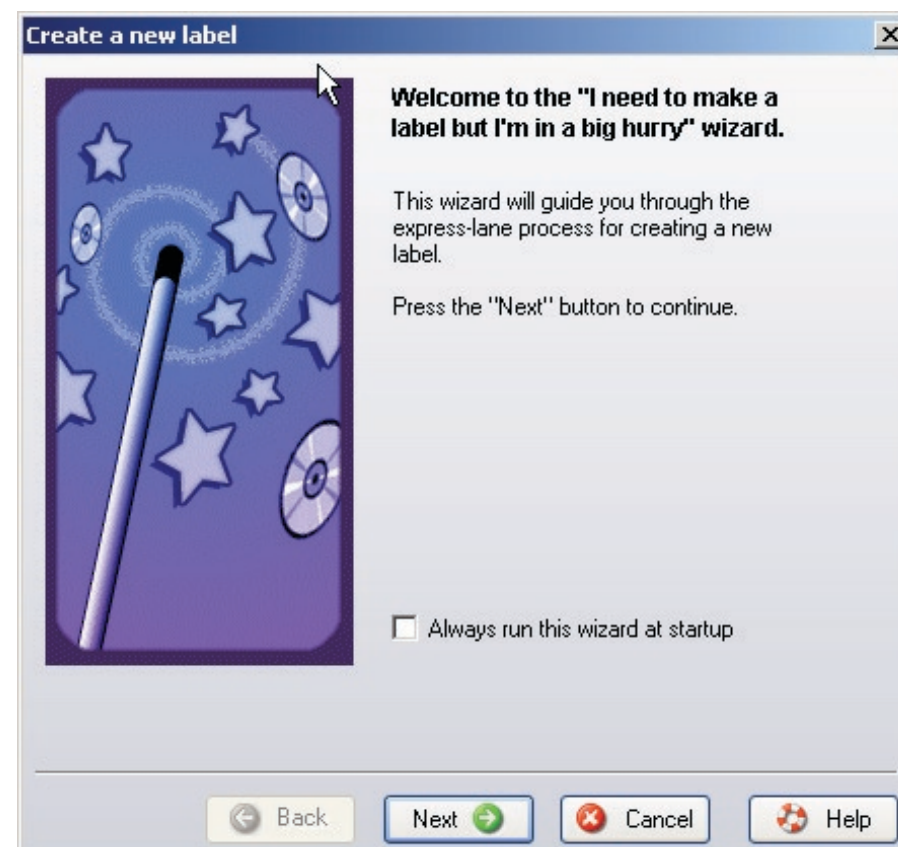
www.acoustica.com/cd-label-maker

Tip softvera:

Shareware

ili šta već želite na omote, nalepnice, itd. Za to imate tekst editora kojem ne manjkaju opcije za formatiranje teksta ili još lakše, možete importovati neku plejlistu ili izlistati sadržaj diska, tako da ćete se i tu lako snaći. Treba napomenuti da Label Maker podržava i sve popularniji LightScribe metod štampanja na diskovima. A ako se ipak desi da se zbunite, tu je Help File koji ima gomilu saveta ili jednostavno izaberite Instant-Label Wizard-a, pa pratite njegova uputstva.

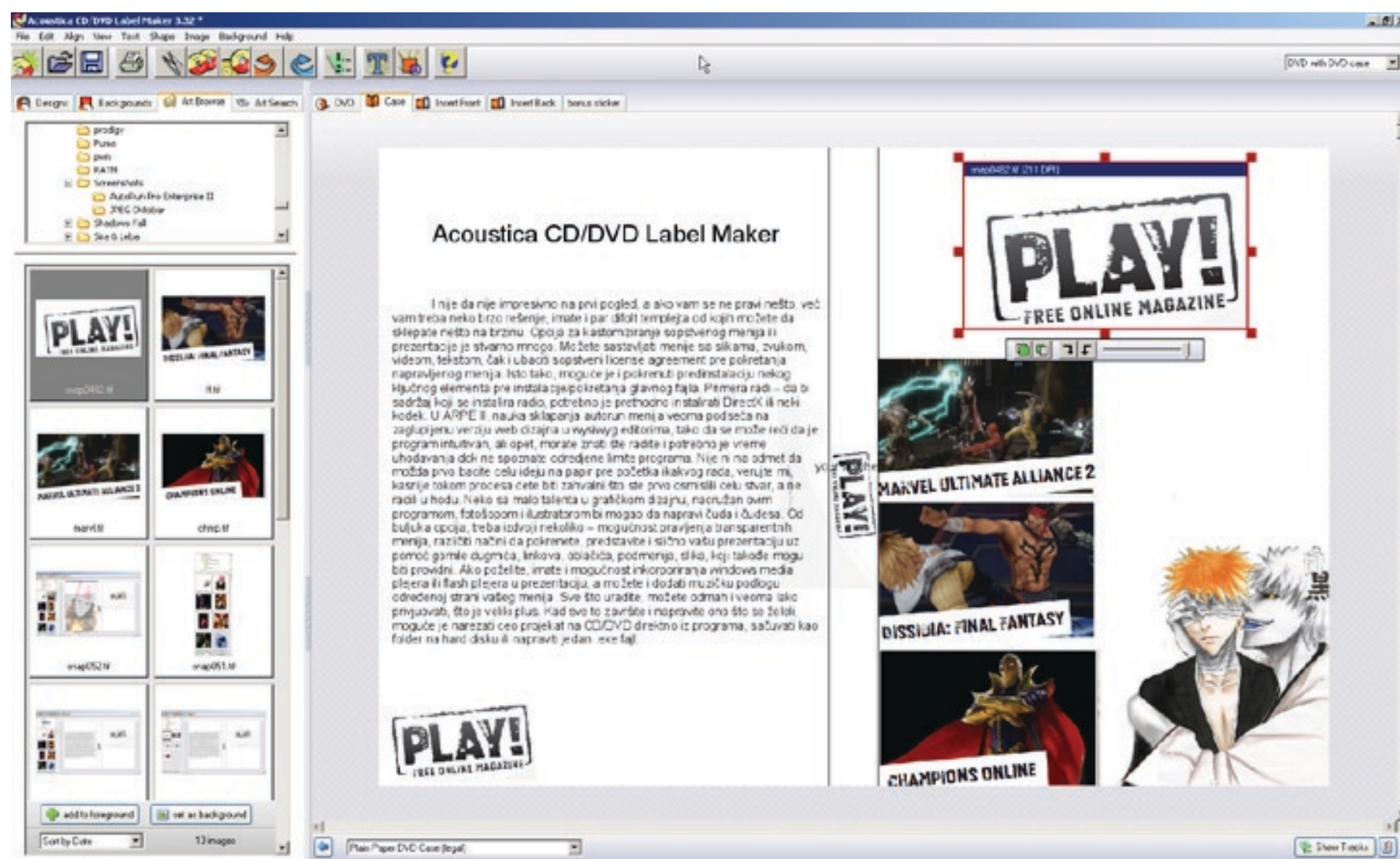
Pa ok, sve ovo, manje-više, ima i Nero Cover Designer, u čemu je fora? Pa, prvo, ne koriste baš svi Nero. Drugo, instalacija Label Makera je 4 i kusur megabajta, dok je Nero C.D. skoro 200Mb (i to bez Nero programa za rezanje). A treće bi bilo to, što je Label Maker jeftiniji za 50-ak dolara od Nerovog rešenja. I možda najbitnija razlika od Neroa, bar po mom skromnom mišljenju, je što u ovom programu možete da eksportujete



vaš projekat u .JPEG, .PNG ili .BMP. A to veoma znači ako planirate da odšampate omot negde gde se ne koristi Label Maker ili Nero Cover Designer (koji podržava samo svoj templejt format). Naravno, i u samom programu možete doterati opcije za štampanje po vašoj meri i želji ako imate štampač pri ruci.

Acoustica CD/DVD Label Maker je pravo osveženje u ponudi programa za kastomizaciju izgleda disko-va i omota istih. Mogu čak reći da je možda i sam vrh ponude. Pa ako se okuražite, možete i sami da testirate tu tvrdnju i probate trial varijantu prvo.

Da bi ste koristili ovaj program, ne morate biti neki genije, ako umete da radite u Paintu, ovo će vam onda biti još lakše za upotrebu.



IMATE VEST ZA SOFTWARE SEKCIJU?

PIŠITE NAM NA SOFTWARE@PLAY-ZINE.COM

EARTH ALERTS

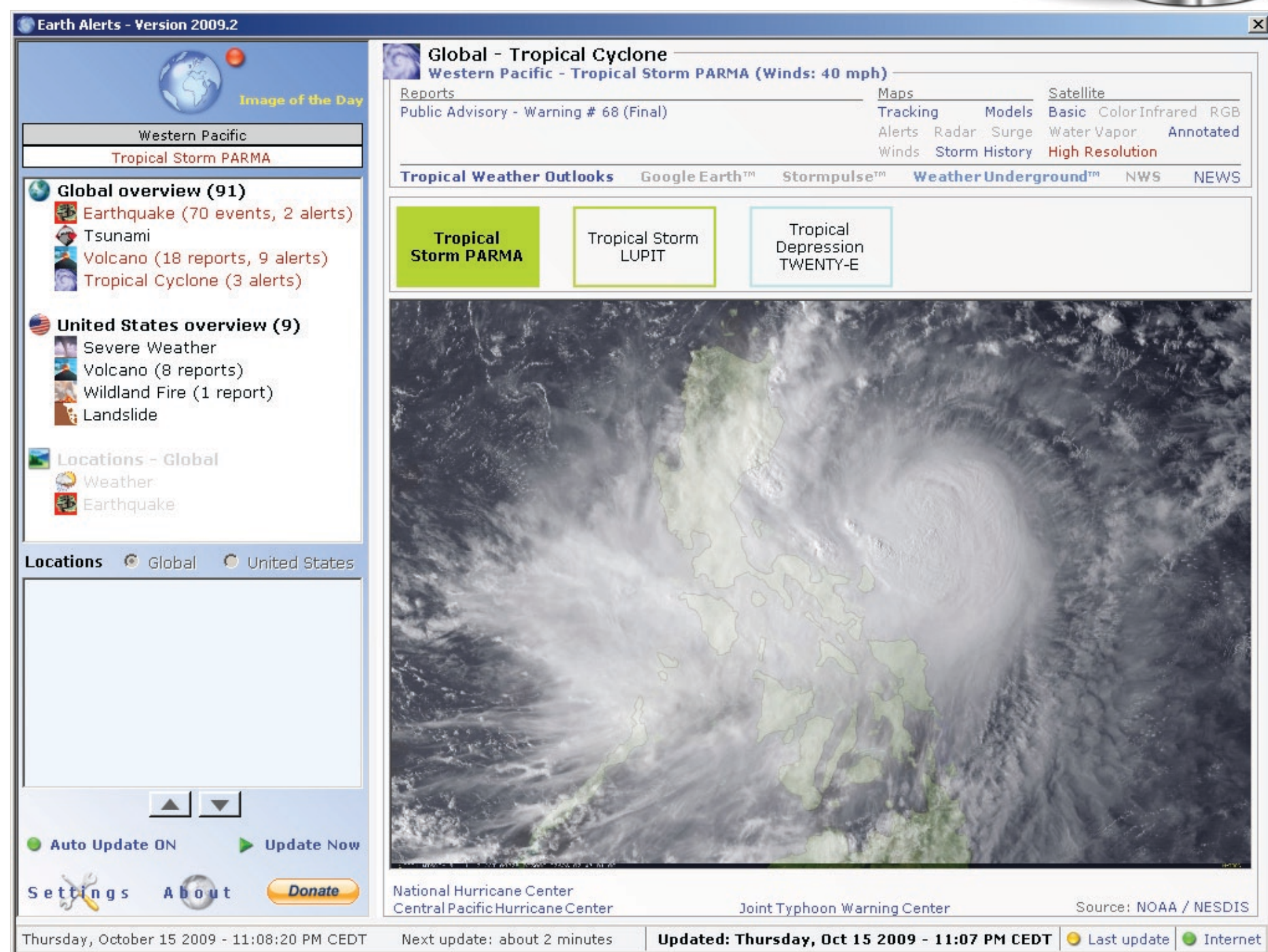
VERSION 2009.2.82

Svetske prirodne nepogode uživo na vašem desktopu.

Iako podnaslov ima možda malo sarkastičnu notu, to je ono čime se bavi Earth Alerts. Uz pomoć ovog programčića možete saznati istog momenta da li negde u svetu divlja ciklon, trese zemljotres ili neka druga nepogoda. Napomenuću da ovo nije program za vremensku prognozu, ali ako vas zanimaju ovakve stvarčice, pružiće vam dosta materijala za mozganje. Naravno, onaj deo „uživo“ je malo preteran, jer nema baš video feed-a, ali što se tiče podataka, ima ih na pretek.

Po instalaciji programa, možete birati na koliko ćete apdejtovati podatke i aplikaciju, najmanja moguća vrednost je 5 minuta. E sad, po prvom pokretanju, uglavnom nećete ni imati šta da vidite, sve dok ne dođe prvi apdejt, koji će da učita sve bitno. Na 1024kilobita adsl-a je, bogme, trajao apdejt jedno 7 – 10ak minuta, čisto da znate da se neće odmah učitati sve. Pa možete ubiti vreme kao što sam ja, peglajući majice. Nego, Earth Alerts po difoltu čuči u sistreju, a na dvoklik ga možete maksimizirati ili desni klik pa Exit za gašenje. Parametara i informacija ima mnogo pa ću spomenuti samo neke, a možda su i mogli da upakuju sve to u malo

veći prozor, ili bar da ovaj može da se poveća. Nije nešto preterano pregledno, al kad se naviknete biće ok. Prva opcija je Earthquake, i tu možete pogledati trenutne zemljotrese i njihovu lokaciju, magnitudu i vreme sa datumom. Klikom na određeni zemljotres dobijate i sliku na mapi, kratak izveštaj koji vam govori tačnu lokaciju, okolna naselja i slično. Možete ih i pretraživati po jačini ili vremenu. Slično tako radi i opcija Tsunami, Volcano i Tropical Cyclone. Hvala bogu, za cunami nije bilo nikakvih obaveštenja trenutno, a za zemljotrese iskoči tu i tamo mali prozorčić da vas informiše. U sekciji za vulkane imate i opciju da ih sve pogledate preko Google Earth-a, ako ga imate instalirano. A ciklone možete videti na mapi ili kao sliku sa satelita. Naravno, sve sekcije imaju i nekakvu Report stranu na kojoj možete pročitati izveštaje o određenim nepogodama. Postoji i opcija News, koja vam preko Googleovog endžina za pretraživanje daje najnovije linkove i vesti u vezi nepogoda ili možete promeniti to, da vidite vesti iz sveta nauke. A svaki dan imate i mogućnost da pogledate neku sliku dana u toj tematici. Od sekcija postoji i jedna isključivo vezana za USA, u njoj



se spominju i odroni, teški vremenski uslovi, šumski požari i vulkani. Pa ako se nađete u ju-es-end-ej da znate na šta da obratite pažnju. Nekih većih problema u korišćenju programa nije bilo, sem tu i tamo kada server

Internet adresa:

<http://earthalerts.manyjourneys.com>

Tip softvera:

freeware



sa kojeg dolaze informacije, zaglupi pa onda i apdejt zajedno sa njim.

Iako ovakav program ne treba većini korisnika, ume ponekad da bude interesantno pogledati par

suvih činjenica i statistika koje se trenutno stvaraju. A onima kojima treba ovako nešto, Earth Alerts će ih redovno informisati o stanju u svetu.

REGCURE 1.6

Produvajte malo prašinu iz vašeg Windows-a.

Ovo je jedan od mnogih programa za čistku registra, uklanjanje zaostalih prečica po sistemu i sveopšte glancanje istog. Da bi instalirali RegCure morate imati bilo koju verziju Windowsa, od W7 pa unazad sve do Win98 će poslužiti svrsi.

Za razliku od prošlih verzija ovog programa, verzija 1.6 na prvi pogled ne donosi ništa novo. Jedini vidljivi novitet je što se ugura u sistrej i ne može čovek da ga izbací sem desnim klikom pa Exit. A i tada će se opet podizati sa Windowsom kada restartujete računar, a intervencija

po StartUp meniju nije dala nikakve rezultate. Ali i nije to toliko strašno, čak štaviše, podseća vas da je potrebno da ga pokrenete tu i tamo. A na inicijalnom skenu možete prčkati po raznim nivoima registry unosa,

Pored Schedulera, tu je i Ignore lista u kojoj imate opciju da dodate određeni unos iz registra na koji ne želite da RegCure obraća pažnju u budućim skeniranjima.

kao što su – COM/ActiveX, Uninstall, Font, Shared DLL, Windows StartUp Items, Program Shortcuts, Registry Keys i još par njih. Sken radi po principu klik na Start Scan, onda se završi sken za pola minuta-minut i kliknete na sledeće dugme da se srede problemi. Neki korisnici su po internetu kukali kako im je RegCure posle prvog korišćenja „pojeo“ pola desktopa. Lično držim da su to gluposti i da su ti isti imali samo gomilu smeća na desktopu i šortkatova koji ne vode nikuda. A moram takođe dodati da je odmah posle skena sa GlaryUtilities-om, RegCure našao još grešaka koje je ispravio. Naravno, ne zove se REGcure za džabe, dok GlaryUtilities očigledno ne ubada toliko duboko u registar.

Naravno, ima tu još par alati sa kojima možete da radite. Jedna je Backup, sa kojom ako nešto ipak pođe naopako posle skeniranja i sređivanja nađenih grešaka, povratite prethodno stanje registry-ja. A druga je Ma-

Za razliku od prošlih verzija ovog programa, verzija 1.6 na prvi pogled ne donosi ništa novo.

Internet adresa:

www.regcure.com

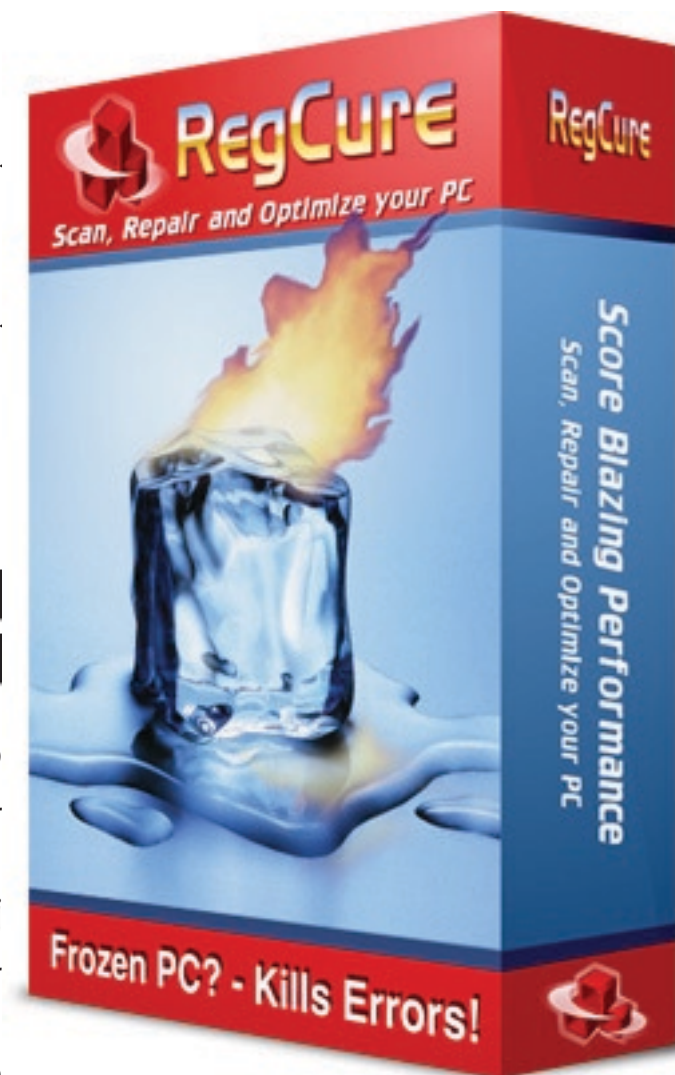
Tip softvera:

Shareware

...na inicijalnom skenu možete prčkati po raznim nivoima registry unosa...

nage Startup. Iz imena je već jasno da sa njom uređujete šta će od procesa da se pokreće sa Windowsom, a šta ne. A tu su čike koje prave ovaj program, ljubazno uspeli da namontiraju da se ne registruje RegCure u sopstvenom startup menadžeru. Te stoga ga ni uz pomoć njega samog nećete ukloniti iz sistreja. U podešavanjima nema puno mozganja. Standardno nameštanje za redovan apdejt, pravljenje restore pointa pre popravljavanja grešaka i par sličnih. Tu, takođe, postoji i Scheduler, pa pomoću njega možete da namontirate kada tačno želite da se odradi sken ili njih više. Pored Schedulera, tu je i Ignore lista u kojoj imate opciju da dodate određeni unos iz registra na koji ne želite da RegCure obraća pažnju u budućim skeniranjima. A samim tim i smanjite mogućnost od neke ozbiljne greške u vidu brisanja pogrešnog registry unosa. Mada čisto sumnjam da će doći do greške, ali nikad se ne zna.

Sem povremene iritacije (više mentalne nego realne) što RegCure



stoji u systrayu, ne postoji neka prava zamerka u funkcionisanju ovog programa. U starijim verzijama se dešavalo ponekad da se program ugasi sam od sebe odmah posle skeniranja, iako nije tako bio podešen (a to su izgleda sada rešili tako što je nonstop uključen i mora ručno da se isključi). Od svih besplatnih rešenja pored ovog, ostaje samo da birate. Nije da program ne radi, sasvim suprotno, radi on i više nego super svoj posao, ali 40\$ je ipak malo mnogo, pogotovo što ima dosta besplatnih programa koji sasvim fino rade isti posao, neki gore, neki bolje, ali su za dž. Ako vam se učinilo da RegCure vredi tih skoro 40 dolara, samo izvolite. Mada čisto sumnjam da će, bar kod nas, biti mnogo kupaca.



games

STIŽE U NIS

Lanac specijalizovanih
radnji za prodaju igara,
konzola i prateće igračke
opreme - Games, od
subote, 14. Novembra,
otvara vrata još jednog
svog objekta, u tržišnom
centru Merkator - Niš

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.



1 Games Dečanska

Dečanska 12,
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

2 GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

3 GameS Delta City

Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

4 GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

5 GameS Niš

TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs